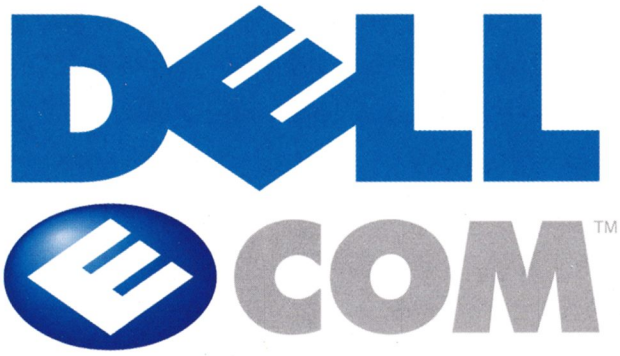
Fallout Tactics | Evil Islands

Black & White

Battle Realms | TORN | Kyro 2

Worldwide gamers' Workshop

Май 2001 Брой 4 Цена без CD 2,5 лв. Цена със CD 4,9 лв.



ЦАПК ПРОГРЕС ОООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001:1996, дистрибутор на Dell от 1990г. с повече от 3000 инсталации и сертифициран доставчик на Microsoft решения по програма MCP - Microsoft Certified Partner.

МАРКОВИ КОМПЮТРИ ЗА ИСТИНСКИ ИГРАЧИ

Dell Dimension L600c

999$

/цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

Intel® Celeron™ 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel® i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Value FST Monitor

Intel® Pentium® III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

Dell Dimension 4100

1999$ /цена без ДДС/

3 години гаранция
1 година БЕЗПЛАТЕН Интернет
Произведен по стандарт ISO 9001

От ЦАПК "Прогрес" ООД
Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69А
За кореспонденция: София 1113, п.к. 112
Тел.: 02/705-257, 02/702-119 **Тел./факс** 02/973-38-53
Сервиз: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Сервиз и продажби
Центрове за висококвалифицирана помощ

София - ПРОГРЕС 02/704-159
Варна - ВИЗИКОМ 052/600-380
Русе - ЛИНКСИС 082/226-519
Ловеч - ПЕТКОВ 068/21-94
Бургас - ИНФОСТАР 056/683-087
Пловдив - ДАНИНА 032/263-427
В.Търново - ПРИМ ВТ 062/642-926
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП 042/601-101
Благоевград - INFOTECH GSM 088/560-835

Intel, логото Intel Inside и Pentium III са регистрирани търговски марки, а Pentium III Xeon, Pentium II Xeon, Celeron и MMX са регистрирани търговски марки на Intel Corporation. Dell, логото на Dell и Dimension са регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft. Снимката по-горе служи само за илюстративен материал и е взета от www.dell.com

съдържание

ИГРА НА БРОЯ

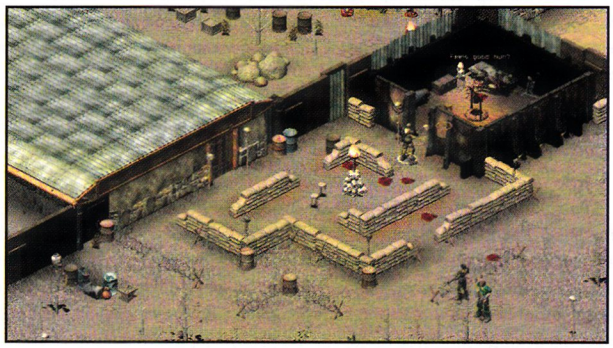
Black & White 14

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

Battle Realms 20
Torn 22

РЕЦЕНЗИИ

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel 24



F1 Championship Racing 30
Kohan 32
Summoner 36
Star Trek: Away Team 40
Evil Dead 42
Hostile Waters: Antaeus Rising 44
Evil Islands 48
Gothic 52
Outlive 54

ОТ КРАК НА КРАК

Walt Disney Magical Racing Tour 56
Shark: Hunting the Great White 57
Worms: World Party 58
Star Wars: Battle for Naboo 59
The Ward 60

И ОЩЕ...

Какво ново в игрите 09
Kyro II 62
Pentium 4 64
Интернет Страници 68
Писма 70
WEB Игри 72

СПИСАНИЕ "Gamers' Workshop"

ИЗДАТЕЛ

"Уъркшоп Груп" ООД
Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефон: 02/980-68-29, 980-72-45
e-m@il: workshop@netbg.com
www: www.workshop.netbg.com
Основен разпространител: "Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат: "Делта +"
Телефон: 032/630-642

РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП

Редактори: Диян Димитров, Илиян Илиев
Дизайн: Юлиян Калдерон, Иван Христов
Реклама: Юлиян Калдерон, Благомир Петров
Специални Проекти: Красимир Семерджиев, Евгений Тенев
Web Master: Петко Рангелов

Автори: Александър Александров - Alex III, Александър Бакалов - Snake, Апостол Апостолов - Chappy, Благомир Петров - FonManiac, Диян Димитров - Freeman, Добрин Йорданов - Goodman, Евгений Тенев - Dimensin, Елена Костадинова-Щих - Elexis, Иван Христов - uRKO, Илиян Илиев - Whisper, Петко Рангелов - SaintP, Юлиян Калдерон - Groover, Янчо Райков - Kmeta

Казват, че когато боговете плачели се сипел дъжд.

Голяма скръб пада там горе май, си мисля докато джапам през локвите, целият вир-вода. Ама, де да знаеш всъщност. Плачът е евтина курва - и тако и вако. И в радост и в мъка все си намира мястото.

Тънки хладни струйки, като малки змийчета, пропълзяват под бронята и се пльзгат по настръхналата ми от студа кожа. Потръпвам при мисълта, че по тялото ми се лее нечия чужда телесна течност, та била тя и божествена.

Притъмнява. От продраното небе продължава да се изливат водни потоци. Какво ли е все пак, се чудя? Изблик на безмерна горест или пошло пиянско веселие? В името на какво някой е решил да удави света?

Сепвам се. Айде сега, само това ми липсваше - да атрофирам в суевернa дрипа. Богове! Как ли пък не?

На две крачки от мен се забива нажеженото до бяло острие на светкавица и грохотът й ме оглушава. Поглеждам възмутено нагоре, кратък проблясък - като иронично намигване - пробягва по навъсеното лице на облаците. Хм, май нямаме право и на мисли вече. Поклащам глава и въздъхвам огорчено - твърде дълго се задържах в тоя свят. Средновековната атмосфера започва опасно да попива в съзнанието ми и да събаря преградите на съвременната ми урбанистична същност. Време е да си вървя. Не успях в това, за което бях дошъл, няма какво да ме задържи повече тук.

Дори и времето...

Спирам и се извръщам назад към догонващите ми ме спътници. Игнорирам сумтящия тантурест субект с габаритите на вратник, разнасящ гордо тежка брадва и аромата на телесата си, невиждали сапун и чисти дрехи от години, и впивам алчен, просмукан от копнеж поглед в жената до него Вглеждам се в прекрасните изящни, фини черти, които мечтаех да погаля. Вглеждам се и в останалите прекрасни неща, до които още повече ми се щеше да се докосна, ама не ме огря.

А си мислех...

Еее, мечти. Елементарни създания сме ние мъжете. Заблуждаваме се, че познаваме жените, въобразяваме си, че с няколко битки, с малко храброст и приключения, с малко мъжество и чар и... хайде, готово. ТЯ ще отвори очи като палачинки и захласнато ще ни зяпне, трупнеща да я вземем в обятията си едва ли не насред битката.

Дръжки! Изпотрепах се от геройства. С кого и с какво ли не се бих. Хвърлях се в мелетата като лъв, посичах, промушвах, клах, трошах, размазвах... Бре! Какво ли не направих само да я флуидна, дето се вика. 'Ми! Не връзва, братче! Опъва си лъка мацето и хич не ме и поглежда.

И след тарапаната същото. Няма да дойде да види уморен ли съм, ранен ли съм, да ме попитата как съм, имам ли, хм, нужда от нещо... А те едни такива тучни, уединени, меки полянки, едни ми ти дебели, мамещи сенки, абе една романтична луна вечерта като по поръчка изгряла...

Няма, бе. Гранит! С Айфеловата кула по-голям успех щях да имам.

Усещам как устната ми застрашително започва да трепери и с рязък жест понечвам да забърша предателската сълза на безсилието, канеща се да избие в крайчеца на окото ми. Кожата на половината ми лице остава по брънките на бронираната желязна ръкавица и сълзите вече наистина няма какво да ги спре.

Въздъхвам още веднъж, още по-огорчено, след което извръщам глава, за да не гледам в очите поражението си и решително напускам Evil Islands.

"Сигурно е било от скръб все пак", си мисля докато прекрачвам обратно в нашия свят...

***

В редакцията е тихо и смърди на застояло. Два часа през нощта. Юлиян отново е оставил winamp-листата на random и от тонколоните се разнася Антибиотика. О, боже! Щяла да се превърне в електрон. Де го тоз късмет! Иде ми да се гръмна...

"...със патрони за глиган,

твърде съм красив, за да живея сам..."

О, да "Контрол"!!! Ето го спасението. Как не се сетих по-рано? Женомразщината ми в момента изживява своя апогей... Ха-хааа. Жени! Пфу! Ей с т'ва ще ви поздравя. Намирам песента и си я пускам, надувам колоните и тегля предварително една майка на всички съседи дето след миг ще се разсмърдят: Майната ви нещастници!

"И ще дойде най-щастливият ден..."

Дърпам щорите и отварям прозореца, за да чуе и кварталът. Лъхва ме неочаквана свежест.

Защо ли не съм учуден?

Навън вали дъжд.

Гъст, тежък, чист, вълшебен дъжд.

Нещо в мен се пречупва. Спирам музиката и излизам на балкона. Дишам с пълни гърди, внезапно умиротворен, заслушан в мелодията на падащите капки. Ето, обаждат се чинелите от ламаринения навес на комшиите, дочувам и глухия бас на пластмасовия бидон отдолу.

"Дъждът, най-добрият приятел на самотния мъж" - мисълта се пльзва неволно в съзнанието ми.

Олеле, сякаш изведнъж се събуждам. Внезапно си давам сметка колко съм зле. Диагнозата е: тежък пристъп на депресия. Веднага се сещам поне за десет причини, които биха могли да са я породили без да се усетя, но това сега няма значение. От опит знам, че трябва да направя нещо, преди черната яма на апатията да ме е погълнала.

Две са нещата, които помагат на един мъж в такава ситуация - жена и пиене. С жената май не ми провървя. Какво остана... В хладилника се мъдри почти неначената бутилка Grants. Но да пия сам?! Не! Би означавало, че съм стигнал дъното.

"Че какво му е лошото, щом си го стигнал значи си спрял да пропадаш."

Мдаа, така е. Но когато го стигнеш, обикновено се оказва, че мъките тепърва започват. По-надолу те чака тинята.

Не, благодаря.

И така, в задънена улица съм. Прогонвам зараждащото се отчаяние и отново отварям съзнанието си за дъжда.

Стоим в мрака, двама самотници, които си правят компания. Всеки заслушан в мълчанието на другия.

Протягам ръка и я оставям на топлата му пролетна ласка. Капките се разбиват нежно в кожата ми и всяка от тях е като живителен заряд, бомбандиращ нездравите ми мисли. Захвърлям тежките фланели и се надвесвам над перваза, оставяйки чистата енергия на небесата да отмие чернилката в душата ми...

***

Чувствам се чист и бял. Отвътре. Като празен лист, върху когото ежедневието тепърва ще остави своя отпечатък. Чудя се с какво да ознаменувам катарзиса си. Едно Quake-че с ботове? Неее! Обувките ми още пушат от рокет-джъмповете от последния път. Пък и не намирам агресия у себе си точно сега. Някакво благородство напира отвътре и търси изява. Какво, какво да бъде?

О, сетих се. Бързо отивам до компютъра на Юлиян и пускам играта, зареждам един от сейвовете му и се приготвям да бъда строг, но справедлив, да се опия от чувството за всемогъщество, да бъда бог и любов. Нетърпеливо скачам...

Настойчив сърбеж ме кара да се почеша под мишницата. Боже! Тоест Аз! Напипвам козина. Вдигам ръка към лицето си. Къде ли ми е носът? И каква си тези ръце до под коленете? Поглеждам надолу към окръгления си, космат тумбак и ужасът ме сковава.

Мамка му, аз съм маймуна...

Из "Дневникът на един Freeman"

И така приятели, добре дошли отново на страниците на Gamers' Workshop. Какво ви очаква тук? Каквото всеки друг път. Приятни мигове, надявам се. Опитахме се отново да ви представим всичко по-любопитно появило се реално на пазара през времето от миналата ни среща, както и някои любопитни неща, които тепърва предстоят да се случат. Няма да навлизам в подробности за броя, той е в ръцете ви, ще го видите сами.

Сега бих искал да анонсирам някои от по-интересните изненади, които ще ви подготвим в следващия. На първо място очаквайте всичко за новия Мултиплеърен хит - Tribes 2, първите впечатленията от който са наистина страхотни. Очаква ви и подробна информация относно една от расите на WarCraft III, както и всичко по-горещо около бъдещия хит (да се надяваме) на Blizzard. Ще ви запознаем и с предстоящото след около седмица световно изложение E3 в Лос Анджелис, на което ще бъдат представени повече от 750 игри за PC и конзоли, както и с всичко по-интересно, което ще се появи на пазара в следващия месец. Междувременно можете да посещавате сайта (**www.workshop.netbg.com**) . МОЛЯ ВИ, вижте го. Сега вече наистина е с нов дизайн. Освен актуални новинки и кратички статии, тип "first look" за най-новите появяващи се игри, там ще намерите една брутална секция Кино, както и още по-бруталния Форум, в който да се включите, а и още много други неща. Това е всичко за днес от мен на тази страничка. До нови срещи...

Freeman

Справочник на компютърни клубове

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	№ PC	Конфигурации	лв/час	Екстри
Allien's club	София	ул. "Бачо Киро" 24	9801110	9	Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony	1 лв. 1,5 лв.	Direct!
Clan	София	жк. "Надежда", ул. "Кравеник" 3	375505	12	Duron 650, 128 RAM, Voodoo 3000, 15" CTX	1 игри; 1,5 инт.	Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв.нощна	Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Direct!
ElmetNet	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	650303	10	Pentium II 400, 64 RAM, Voodoo 3, 17" Sony	1,2 игри; 2 инт.	Direct!
fun.club	София	ул. "Чехов" 59	707369	8	Celeron 300, 64 RAM, TNT2, 17" CTX	1 лв. 5лв. нощна	Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16		10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3игри 0,9/1,8 инт.	Direct!
Hangar 18	София	Младост 1, блок 26					Direct!
Headoff	София	ул. "Стефан Караджа" 7-Б	9875408	20	Duron 700, 128 RAM, Voodoo 3, 17"	1,2 лв.	Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	Direct!
Pc Mania club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	Pentium II 400, 64 RAM, TNT2, 17"	0,9 лв.	Direct!
ProGame	София	жк. "Зона Б-5", бл. 7, вх. А	227724	6	Pentium III 533, 128 RAM, Voodoo 2, 17"	1 лв.	Hardcell WARP
Ronin	София	кв. "Свобода", ул. "Николай чудотворец" 9	370024	8	Pentium III 533, 128 RAM, Voodoo 2, 17"	1 лв.	Hardcell WARP
Style.net	Асеновград	ул. "Цар Иван Асен" 34		20	Pentium II 466, 64 RAM, Voodoo3 2000, 17" KFC	1 лв.; 0,5 НТ	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 500, 128MB RAM, GeForce 2, 17"	1,2лв 4лв/5лв. НТ	Direct!
West	Бургас	в сградата на кино "Септември"		46	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
БулНет	София	ул. "Чумерна" N9	9871122	6	Celeron 500,128 RAM, 15" Monitor	1,3лв.	бар, нон-стоп, Интернет, VIP
Виртуален свят	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв.; 1,5 лв. VIP	Direct!
Киберия	Разград	ул. "Венелин" 24		8	Celeron 466, 64 RAM, Riva TNT2, 17"	1 - игри, 2 - инт.	Hardcell WARP
Корубата	Бургас	жк. "Славейков", бл. 59/60	687168	67	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 500, 128 RAM, TNT2-ULTRA, 19" CTX	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Микрофон и мишка	София	подлеза на бул. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 15"/19"	1 лв.	Hardcell WARP
Мрежата	София	подлеза на бул "България" и "Гоце Делчев"		201	Duron 700, 128 RAM, GeForce 2 GTS, 17" CTX	0,99 Игри 3,49 Нощна	Direct!
Сан Марино	София	жк. „Люлин" бл.3 "Захари Стоянов" N17	257014	50	PIII 700Mhz / 128MB Ram / GeForce 2 / 19" CTX	1,2лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Храма	Бургас	ул. "Райко Алексиев" 13	852144	54	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Direct!
Южен Кръст	София	зад кино Изток	713761	60	Celeron733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT	1,5лв. Игри, 5лв. Нощна	Direct!

ВъпроСчеТо на РаботИлничкаТА

Здравейте отново,

Не знам дали миналата загадка ви е затруднила или който играе игри, не чете научна фантастика, но получихме едва 4 правилни отговора. Жребият реши наградата на Фентъзи Фактор да отиде в Мартин Аладжем.
А ето и правилния отговор на загадката. От 10 000-те хиляди килограма трева, ще можете да занесете само 1400 килограма. Естествено задачата се решава като разделите пътя на части и пренасяте целия ви наличен товар от трева там.
Ето и следващата загадка:
Разполагаме с мрак, четирима човека, мост и два бряга. Четиримата трябва да прекосят моста и да минат от другата страна. За нещастие си имаме и мрак, така че ентусиастите не могат да преминат без помощта на фенерче. Разполагаме само с едно. Освен това моста е прекалено тесен и могат да минават само по двама човека наведнъж. Всеки един може да прекоси моста съответно за 1,2,5 и 10 минути. Когато двама човека прекосяват моста, то те вървят със скоростта на по-бавния. Въпросът е може ли четиримата да преминат на другия бряг за 17 минути?

Наградата този път е диск по избор от каталога на музикалния магазин на Royal Blue, намиращ се на бул „Цариградско Шосе" 113А.

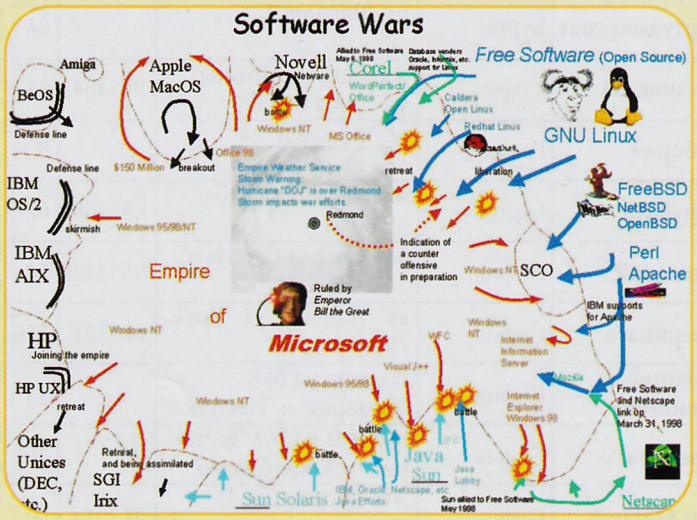
Пращайте отговорите си на адрес: ***София 1000, ул. „Гурко" 34, вх.2,ет.2 „за редакцията на сп. Gamers' WorkShop"***
или на електронна поща: workshop@netbg.com. **Краен срок за подаване на решения: 17 май 2001г.**

БИСЕРИ

Вероятността някой да те гледа е пропорционална на глупостта на действието ти.
По-добре да сереш на метено,отколкото да метеш насрано!
Изплюй дъвката в кошчето, да не я изплюя аз!
Сигналът за атака е три зелени изсвирвания!!!
Никой да не се качва в камионите, преди да са дошли!
"Ти си това,на което се правиш,затова внимавай на какво се правиш!"
Кърт Вонегът
"Има много налудничави неща,които могат да се направят,но ние няма да ги направим и все пак е приятно да си ги мислим."
Кърт Вонегът
Ако те хвана още един път без вода в манерката ще ти я сипа в гърба!!!
Хем ме виждаш, че идвам, хем продължаваш да спиш !!!
Сега е тъмно, и може би няма да ме чуете ...
Ааа, и аз много разбирам от компютри. Нали сега е на мода лазерният компютър ?
Старшина от поделение 34340 - Горна баня
Атомната бомба убива хора, птици и орли
Ученикът слуша музика в час по музика! (забележка в ученически бележник)
Варосайте бордюра в черно! (старшина)
Цар Борис трети се родил при леля му, защото майка му отсъствала.
При кмета се влиза само при голяма нужда. (табела)
Цар Симеон умира на 56 страница, горе вдясно! (учител)
Сироп-няма...хоци доци-същo! (табела на павилион за закуски)
Искам сега да си легнете културно и грамотно. (военен)
Асансьорът е повреден. Най-близкият работещ асансьор е в съседния вход.
Точно вие ли момчета не знаете къде да поставите пълния член... (учител)
Цял час чукам ли чукам, а вие - нито "Ах", нито "Ох"! (учител в час по физика)
Престанете да се изпразвате в часа ми!!! Имам предвид духовно! (учител)
Не ме правете на луд,аз да не падам за първи път от Марс! (военен)
Седнете си на оная работа и си го научете... (учителка)

Статуята на свободата на кон (+2 speed, +2dmg vs. swordsmen)

Една от най-добрите мивки за коли на самообслужване



Колко често успявате да убедите другите в своите твърдения?

А ако желаете да накарате някой да свърши нещо за вас, успявате ли да го накарате?

Поради вечния си стремеж все да става на неговото, човекът е разработил невероятни начини да убеждава останалите. Дали владеете добре тези похвати?

Сега ще разберем колко сте добри...

1.Влизате в компютърен клуб с единствената цел да погледате, понеже нямате пари. На един от първите компютри тъкмо сяда някакъв симпатичен тип и пуска Heroes. До него има свободен стол. Да речем, че вие много харесвате тази игра, ала поради споменатата липса на финансови средства нямате друг избор, освен да го убедите да играете заедно на един компютър, но за негова сметка. Как ще го направите?

А) Ще му обясня какво е положението и ще го помоля. Ако е свестен, ще се съгласи.

Б) Не, не мога такива неща да правя! Срам ме е!

В) Сядам на стола, уж само да погледам. Пускам в ход красноречието си и от дума на дума, неусетно мишката минава под мой контрол.

Г) Ей, мадъ' факъ', братле, копеле, пич, айде да ме черпиш едно Хироус-че, пък аз като взема мъни ш'ти върна цяла нощна и ще донеса нещо за пафкане!

Д) Посочвам му собствения си питбул, който седи до вратата. Нека откаже, ако му стиска!

Е) Чарът ми е невероятен. Вероятно той сам ще ме покани.

2. Да предположим, че методът ви е бил успешен. Така, доволни от изгубеното в игра време, се прибирате по най-прекия път към дома. За нещастие изборът на маршрут не се оказва удачен - в една тъмна уличка ви обграждат трима чичковци, чиято цел очевидно не е да ви галят по умната главица. Вариантът "пряк бой" веднага отпада. Какво друго можете да направите?

А) Ще им обясня колко безсмислени и грешни са намеренията им. Все някой трябва да прояви здрав разум.

Б) Я, вижте какво хубаво птиче! А! Не е честно, по анимациите този номер винаги минава! Мамоо-оо...

В) Обичам думите, но в този случай те едва ли ще ми помогнат. За всеки случай хвърлям няколко заплахи, после вадя фалшивия си пистолет и докато те стоят, стъписани от дързостта ми, аз се шмугвам покрай тях. Останалото се нарича "спринт".

Г) Братлета, не ви познавам, ама ако настоявате, ей тука имам малко "джоинт". С кеф ще го споделя с вас. Копеле, да ти се намира излишна цигара?

Д) Няма да се дам на някакви улични отрепки! Ти какво спомена за прекия бой? А кучето брои ли се?

Е) Нима биха наранили хубавото ми лице!? Аз не мисля така.

3.Измъквате се от ситуацията, но проблемите не свършват. Гаджето ви се обажда и казва, че скъсва с вас. Той/тя въобще не мисли за последствията от това събитие за чувствителната ви душа. Как ще реагирате?

А) Нима не осъзнава каква грешка прави? Веднага ще му/й обясня.

Б) Защо така, миличко? Недей, моля те, ще бъда добричка/добричък. Не! Смрък! Ще плачааааа... Уааааааа!!!

В) Кое от всичките гаджета? Уточнявай се, бе! Иначе откъде да знам как да подходя.

Г) Няма страшно, човече, пак ще се върне. Че при кого иначе ще пафка трева безплатно!

Д) Нека посмее! Мога да взема разстоянието до дома му/й за две минути. А ако аз не успея, кучето със сигурност е в състояние. Е, и какво като живее на четвъртия етаж, Рекс е дресиран, има си и катераческа екипировка...

Е) Явно отдавна не е виждала снимката ми. Ще взема да й пратя последния си фототапет, за да успее да осъзнае грешката си.

4.Фалшива тревога, всичко е наред. Доволни от живота, на следващия ден се разхождате из центъра. Насреща се задава угрижен приятел. Не, "угрижен" е твърде слаба дума, той е направо смазан от грижи (например: котката умряла, бабата умряла, проблеми в училището, проблеми с властта и т.н. все такива неща). Можете ли да го развеселите?

А) Ще му обясня пълния смисъл на поговорката "Всяко зло за добро". Трябва да се довери на непоклатимата ми логика.

Б) Толкова пухкаво коте беше! А баба му винаги ме черпеше с бисквитки. Защо точно те пък! Уааааа...

В) Ще му разкрия, че имам страшни връзки в църквата, в училищната управа, в полицията, както и в ресторанта отсреща. Всичко ще уредя на думи. Така ще го развеселя, че няма да се усети, докато келнера не поиска да плати сметката. Дотогава вече ще съм изчезнал.

Г) Ей, много зле, копеле, ама недей да се притесняваш! На, дръпни си, много е качествена тая реколта! Веднага ще ти мине.

Д) Ще пусна питбула да гони пенсионерите. Повесела гледка няма, гарантирам.

Е) Ще му се усмихна. Усмивката ми е толкова прекрасна, че той мигом ще забрави проблемите си.

5.Няколко дена след това. Някакъв празник (например рождения ви ден). Решили сте да направите едно добро дело и да поканите няколко приятелчета, както и целия екип на Gamers' Workshop. Ние, разбира се, веднага се съгласяваме, но приятелите ви се инатят, поради някакви неясни причини. Доведете ги де!

А) Ще им обясня, че комуникирането с троловете от работилницата, ще увеличи нивото им на благосъстояние и това ще бъде едно Паретово подобрение, защото на никой няма да му е станало по-кофти.

Б) Мама ще се обади на техните майки и те ще ги доведат.

В) "Пичове, тези от Workshop казаха, че ще спретнат едно сумо турнирче с колегите си от другите списания. Много яко ще стане. Ти за тия 5 лева ли се циганиш, не знаеш ли, колко изпускаш?

Г) Всички ще дойдат, като чуят за пафкане. Аз имам най-яката трева.

Д) Тръгвам да ги събирам от врата на врата. Ще дойдат, няма къде да ходят. Виждали ли си Рекс ухилен? Рекс, я си покажи зъбите... Абе къде хукнахте всички, бе? Обещавам в 2:00 бой между Рекси и Freeman.

Е) Не възможно е да ми откажат. Ще дойдат наймалко за да ми се възхищават или да ми завиждат.

Ако сте отговаряли предимно с "А": Никога не съм срещал подобна необятна наивност! Как го постигаш? Посещаваш специални курсове или ти идва отвътре. И къде? Кажи ми за да не мина без да искам на по-близо от две преки. Отде да знам, може и да е заразно. Нали знаеш, не искам да увеличавам броят на смотаняците се още един. Желязната ти логика сигурно ти е осигурила не един и два железни мига. Но нищо, ако оцелееш още няколко годинки, може и да поумнееш, знае ли човек...

Ако сте отговаряли предимно с "Б": Тъй като вероятно майка ви попълва теста, ще се обърна направо към нея. Госпожо, вие сте отгледали абсолютен парцал. Освен че вашето малко лигленце служи за забавление на целия квартал, но и няма да може да си намери жена, дори ако беше останал единствения мъж на планетата. Действайте твърдо иначе нищо добро не ви чака

Ако сте отговаряли предимно с "В": Интересно, какво очакваш, че можеш да постигнеш с подобни похвати? Вероятно лъжите ти са известни на всички в квартала. Ще се преместиш другаде ли? Хе-хе, даа, добър отговор. Чака те много местене в тоя живот, приятелче.

Ако сте отговаряли предимно с "Г": Тревата му е майката, а? Няма да те разубеждаваме. Хей, ама ти що имаш плавници вместо крака, бе? Ми да, я се виж. Е, не всеки е съвършен, прав си, хубаво е, че го приемаш спокойно. Но я да те питам: какво ще се случи ако някой ден попаднеш на някой дето е минал на по-твърдичко. Да, отново си прав - тогава ще му мислиш, да, хубави розови облаци, да...

Ако сте отговаряли предимно с "Д": Грубичко пипаш, да знаеш. Абе върши работа, така е. Ама не е универсална. Защо не вземеш да ни дойдеш на гости, да ни разкажеш по-подробно. Доведи и кучето, таман ще го запознаем с Чарли. А, кой е Чарли? Малък непослушко е той. Само бели. Последния път изяде хазайката като дойде за наема. Хем го бяхме завързали за парното, пък той да вземе да го пригризе, негодникът.

Ако сте отговаряли предимно с "Е": Огледалце я кажи, огледалце не лъжи? Кое е най-тъпото същество в радиус от пет километра? Ако чуете името си не се изненадвайте чак толкова много. Хората около вас отдавна знаят отговора, но той явно е минал покрай вас, а вие не сте успели да се откъснете от огледалото, за да го видите. Вие сте непоправим Нарцис и се обзалагам, че сте се огледали поне два пъти докато четете този тест.

НОВИНИ

TWINE СПРЯНА

The World is Not Enough трябваше да бъде игра, базирана на едноименния филм с Джеймс Бонд. Подозренията, че има нещо гнило в нея се засилиха след като играта не се появи в деня, когато излезе Play Station 2, а производителите не обелиха нито дума по въпроса. Сега вече се знае, че TWINE е прекратена, а концепцията й се смесва заедно с друга прекратена игра по Джеймс Бонд - James Bond Racing. Хибридчето ще се нарича Agent Under Fire и за съжаление (или за радост?), ще излезе единствено за Play Station 2.

COUTNER STRIKE 2?

Напоследък из Интернет се прокрадват слухове, че Rogue Software (създателите на Alice) са били наети от Valve Software, за да правят Counter Strike 2. От достоверен източник разбрахме, че в момента се водят преговори Rogue Software да прави single player игра по Half Life, но за сега няма нищо сигурно. За Counter Strike 2 не се знае абсолютно нищо ... засега.

2GHZ PENTIUM IV

Преди няколко дни Интел демонстрира подобно чудовище в Тайван на редовния си Developer Forum. Процесорът се очаква през третото тримесечие на годината.

1GHZ ATHLON ЗА ЛАПТОПИ

AMD обещава да пусне процесора през юни в опит да навакса поне малко преднината на Интел в областта на преносимите компютри. Засега нямаме информация за цената на продукта.

ДЕМО НА STARTOPIA ПРЕЗ МАЙ

По официална информация от създателите на StarTopia, странната симулация на космическа станция, ще получим демо на играта през май. То ще включва първата мисия от играта заедно с обучаващата част от нея, както и рекламен клип, който да накара геймъра да точи лиги пред монитора и веднага да си я купи щом излезе на пазара. Веднага щом демото стане достъпно, очаквайте да го намерите и на нашия CD-ROM.

ПРОБЛЕМИ ЗА SIERRA

Sierra си натресе още един грях на душата - този път фирмата разработчик MM3D, която се сдоби неотдавна с правата над създаването на онлайн ролева игра по лиценз на "Middle Earth" по Дж.Р.Р.Толкин и бе отхвърлена от разработката на т.н. Tolkien Online RPG поради внезапни промени в договора от страна на сиерците, е на път да осъди Sierra защото последната е продължила разработката на своя онлайн-ролева игра съдържаща персонажи, базирани на този непритежаван от фирмата лиценз. И не само това: MM3D изисква Sierra да плати на компанията най-малко 10 милиона долара! Това е близо два пъти повече отколкото е необходимо за изработката на една компютърна игра! MM3D защитава тази своя теза с факта, че он-лайн ролевите игри са много по-скъпи и мащабни и поради невероятния мащаб на една игра по произведенията на Толкин сумата трябва да бъде гигантска. Да му мислят от Sierra...

MERCHANT PRINCE 2

TAKE 2 обявиха, че продължението на класиката на Holistic Design, стратегическата игра Merchant Prince II, е вече завършена и ще поеме към магазините в края на месеца. Merchant Prince ИИ е икономическа търговска симулация действието в която се развива през Ренесанса. MPII предлага истински "Ренесанс" за игровата идея на Holistic, като ще бъдат предложени сериозна кампания и възможност за развиване на над 30 технологии, както и игра в мрежа и Интернет.

NVIDIA ИЗЛИЗА С НОВИ ЦЕНИ

Фирмата обнови препоръчителните цени на видео картите, ползващи нейни чипове както следва:

GeForce 2 MX 200 - 99$
GeForce 2 MX 400 - 129$
GeForce 2 Pro - 199$
GeForce 3 - 399$

Прави впечатление намалението в цената на GeForce 3. Нищо чудно ускорителят да поевтинее още докато започне да се предлага масово на пазара. В NVIDIA вероятно са се усетили, че при при липсата на игри, използващи новия чип, едва ли пръскането на 500-600$ за карта с него ще се стори добра алтернатива за когото и да било.

НОВО ЗАГЛАВИЕ ОТ GOD

Боговете от Gathering of Developers и FireFly Studios обявиха своята нова игра - симулацията на замък Stronghold, която ще предложи на играчите да се пробват в изключително детайлното изграждане и поддръжка на средновековна крепост, както и да я отбраняват от нападатели, при което Stronghold ще предложи най-доброто от страна на реалновремевите стратегии. Играта ще акцентира и на социалният живот в замъците, като от това ще зависи успеха ви в повече от половината от 20-те мисии. И за да не останем на сухо, от GOD са подготвили и малка аркадна игричка, наречена Castle Attack, в която играчът управлява трима срелци, които трябва да отбраняват своята крепост. Ако това ви вдъхновява по какъвто и да е начин, може да се снабдите с Castle Attack оттук.

ZEUS: POSEIDON

Sierra Studios обяви,че Zeus: Poseidon ще бъде официалният add-on на тяхната city-building игра Zeus: Master of Olympus. Продължението се разработва от създателя на оригинала - Impressions Games. Add-on-ът ще разшири сферата на действие на оригинала и ще обхваща още древни светове, включително колонии в Америка, Африка, Азия и Европа. Играчите ще имат възможност да строят и да господстват над митичното кралство Атлантис и да търгуват с други древни цивилизации. Разширението ще включва още 25 нови епизода, мина за добиване на екзотични камъни, страшни същества като химерата, харпиите и други. Също така ще бъде включен и scenario editor. Zeus: Poseidon ще бъде пусната в продажба това лято.

RUNESWORD II

Shrapnel Games обявиха, че Crosscut Games ще бъдат разпространителите на RPG-то наречено RuneSword II. Играта ще съдържа две single-player кампании и генератор за автоматично създаване на приключения. Битките ще бъдат turn-based, като начина на игра ще се позовава на pen-and-paper ролевите игри. Играчите ще могат да си изберът една от 13-те раси и преди да се впуснат в приключението да си направят герой с повече от 35 различни умения(skills). Фентъзи света в който ще се развива действието ще бъде изпълнен с доста различни гадчета, магически предмети и опасни капани. Играта в момента е в бета тест и се очаква да е готова в края на Май .Графичният енджин е преработен и Shrapnel Games смятат да пуснат няколко screenshots през тази седмица. Издателят също е планували да пусне демо на играта към края на този месец.

MATROX G550 ПРЕЗ МАЙ?

По всичко личи, че канадската фирма най-сетне ще предложи ново графично решение. Според предварителна информация G550 ще струва около 150-200$, ще има известни T&L възможности и ще предлага производителност около нивото на GeForce 2 GTS. Разбира се, Matrox няма да пропуснат да включат и популярната си DualHead технология.

DDR SDRAM ЗА P4 СИСТЕМИ

Има не малка вероятност в близкото бъдеще да се появят чипсети, поддържащи този вид памет. Очаква се решения да предложат Intel и може би SiS, ALi и VIA. Все пак Интел вижда в подобен ход само временно решение, докато цените на RDRAM паднат достатъчно.

3D PROPHET 4000 XT

В средата на май Hercules ще пусне ускорител, базиран на чипа Kyro. Цената ще е около 85$, което не е зле, предвид задоволителната производителност на картата. Горе-долу по същото време трябва да дебютира и 3D Prophet 4500 (KyroII), който се очертава да бъде много сериозен продукт

НОВ БЪГ В DIABLO II

Този път сериозен повод за размисъл имат всички Hardcore играчи в battle.net. Blizzard съобщи, че има грешка в играта, която позволява на злонамерени user-и евентуално да убият героя ви чрез спам на съобщения по време на игра. Засега решението е да защитавате hardcore игрите си с парола и да внимавате с кого играете.

Друг проблем, на който можете да се натъкнете след инсталиране на последния patch е, че информацията от вашия компютър ще бъде сканирана и запазена от сървър програма на Blizzard.

Age of Mythology

Най-новата игра на създателите на Age of Empires I и II вече е официално обявена! Тя се казва Age of Mythology и ще бъде първата стратегия в реално време на компанията, действието в която ще се развива в изцяло 3D моделиран свят. Все още има само зачатъчна информация относно играта, но от Ensemble са заявили, че тя ще бъде демонстрирана на тазгодишното изложение в Лос Анжелис, където ще бъде изнесени и повече подробности около нея. Това, което се знае засега е, че игралния свят ще бъде почерпен от древното минало и ще бъде основан на митове и легенди. Три цивилизации ще се борят за световно надмощие, докато Боговете в небесата и техните наместници на земята ще подкрепят избраниците си и издигат прегради пред техните противници. Играчите ще влязат в ролята на духове-пазители на една от цивилизациите и чрез използването на могъщи герои, събирането и разпределянето на ресурси, позоваване на благосклонността на боговете и с помощта на митични създания ще се стремят да покорят света. Age of Mythology ще бъде базирана на разработената от Ensemble Studios 3D платформа, наречена BANG!

Като се има предвид успехът на двете Age of Empires игри, излезли изпод ръцете на Брус Шели и компания, Age of Mythology е меко казано силно очаквано заглавие. Повече информация ще намерите в следващия брой на списанието, когато ще прегледаме всички интересни игри, показани на E3-то в Ел Ей.

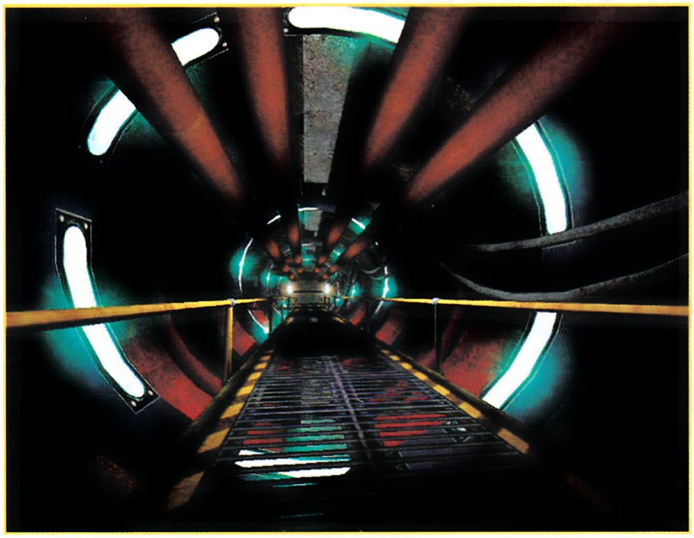
Soldier of Fortune II

Още една бомба гръмна тези дни. От Activision потвърдиха слуховете за разработване на продължение на може би най-кървавия екшън в историята на видео игрите. Играта отново ще проследява съдбата на Джон Мълинс, главния герой от първата игра. И отново истинския Джон Мълинс, прототипът на главния герой в играта, ще е консултант на екипа на Raven, работещ върху заглавието. Според дизайнера Джон Зък богатия боен опит на бившата Зелена Барета предлага безкрайни възможности за реализиране на идеите на екипа на SoF II. Играта ще използва платформата на Quake 3: Arena, заедно със специално разработените от Raven технологии ROAM (за изобразяване на терена) и GHOUL II (за локационно поражение). Докато в първата игра всички модели имаха 13 "зони на разчленяване" (т.е. места, където част от тялото може да бъде откъсната или отрязана), то подобрения GHOUL енджин повишава тази цифра на 36. Нещо повече - всички персонажи ще бъдат модулни, т.е. на тях ще могат да се добавят или махат различни обекти (очила, шапки, оръжия), създавайки по този начин разнообразие сред персонажите без да е нужно изработването на нови модели. Пичовете от Raven, в крак с последните тенденции при екшъните, заявяват че Soldier of Fortune II ще има само Single-player кампания без опция за игра в мрежа, и се надяват да придадат на играта по кинематографичен облик. На разположение на играчът ще има 14 различни оръжия за близък и далечен бой, плюс около 10 различни вида гранати.

SoF II ще се състои от 10 мисии с над 70 отделни нива, покриващи почти целия свят - играчите ще преминат през Чехия, Колумбия, Хонг Конг, Камчатка, Йордания.Мисиите ще бъдат доста разнообразни, като ще има дори и такива, в които ще участвате в екип, който не го ръководите вие. И въпреки че ще имате относителна свобода на действие в тези екипни мисии, ако не се придържате към заповедите ще бъдете смъмрен или дори разстрелян от командира на групата ви.

Очаквайте повече информация за Soldier of Fortune 2 в следващия брой на списанието.

DOOM III

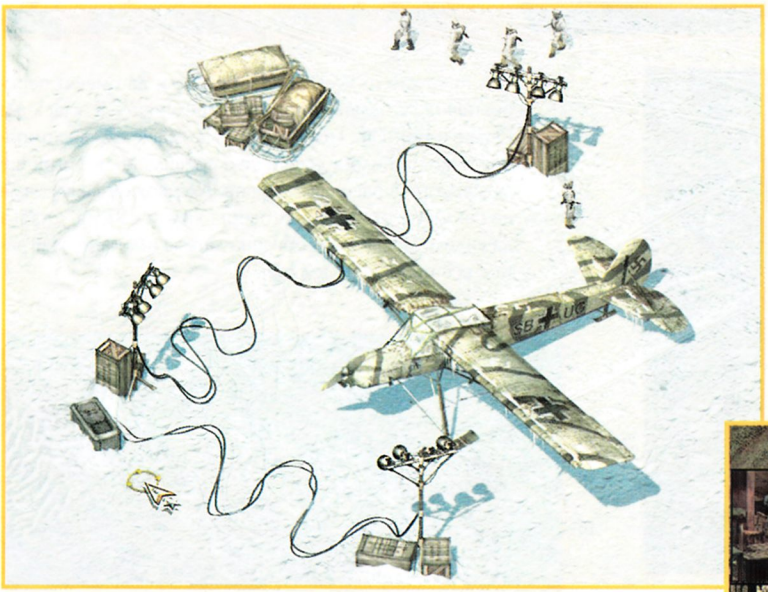


Разполагаме с първи screenshot-ове от многоочакваното продължение на един от родоначалниците на 3D shooter-ите DOOM. За играта не се знае почти нищо Засега е ясно, че ще се акцентира върху соловата игра и няма да се обърне толкова голямо внимание на мултиплейъра. Рендерираните чудовища подсказват, че ще берем доста страх пред мониторите, докато напредваме в играта.

Doom III ще използва коренно engine, който ще се възползва от всичките екстри, които GeForce 3 предлага. Първото филмче, което бе показано на MacWorld 2001 показва, че играта ще изглежда невероятно, но и ще изисква сериозен хардуер. Става дума за поне 800 MHz-ове процесро, 128MB RAM и карта от ранга на GeForce 3. Добрата новина е, че Doom III не се очаква по-рано от 2002 година, когато тези компоненти ще струват по-малко.

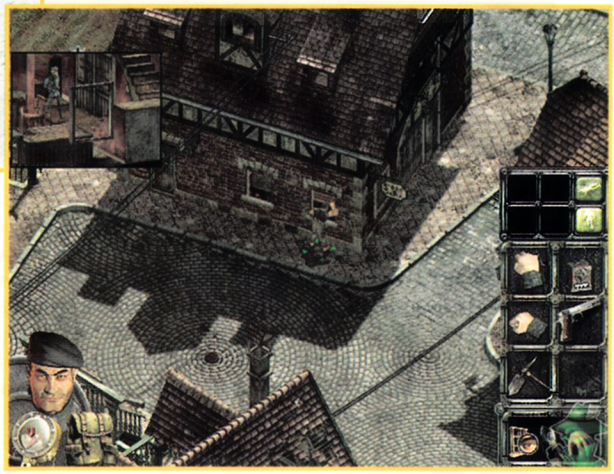
Играта ще излезе едновременно за PC и X-Box.

Commandos 2

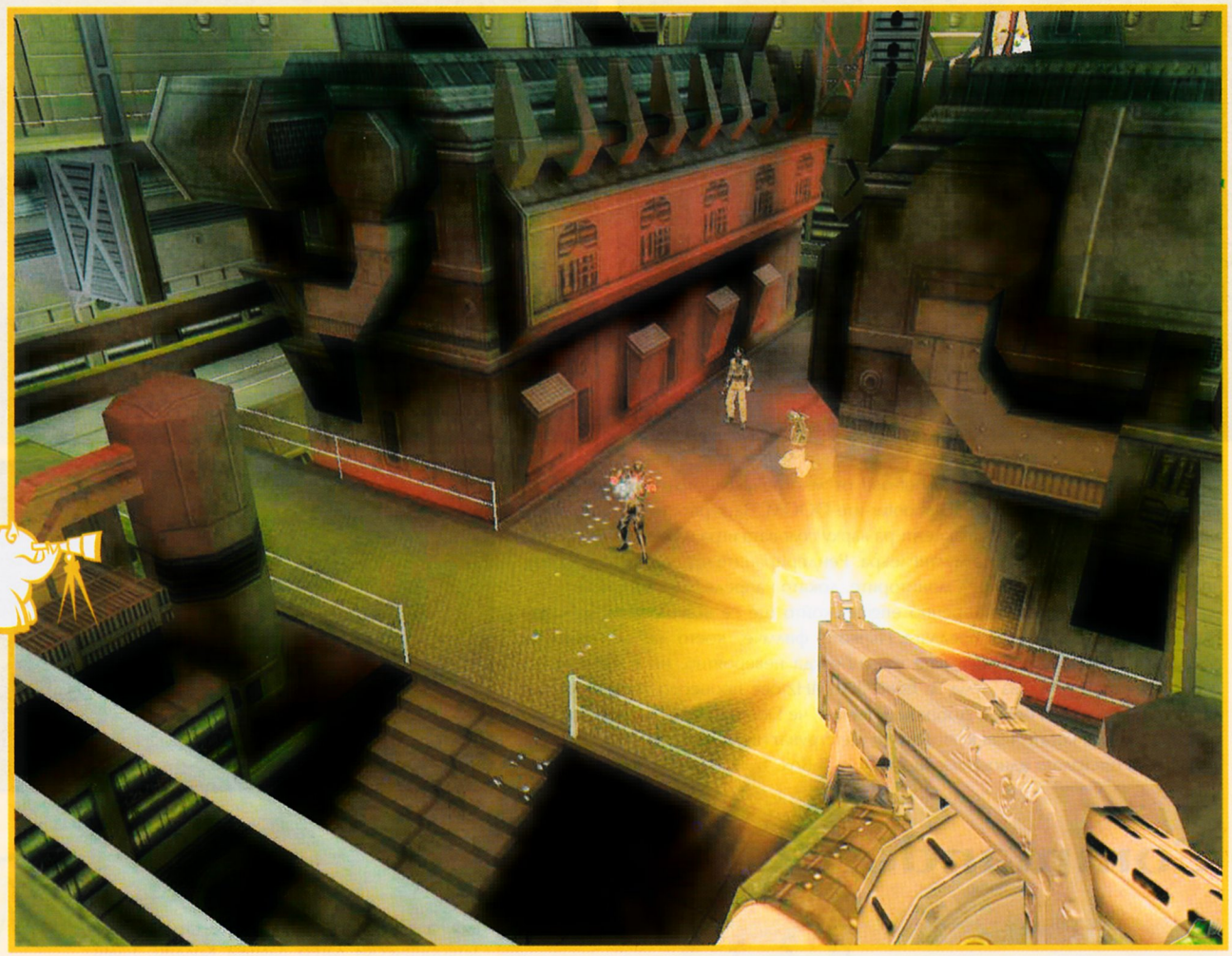


Остават само няколко седмици до излизането на тази многоочаквана игра. В чест на това решихме да ви подразним, като ви разкрием малко информация относно географското положение на мисиите. По последна информация те ще бъдат 12 на брой и щя пренасят играчите по всички точки на земята, където са се вихрили значими историческа битки. Действието започва от немската подводна база в Ла Рошел, където ще трябва да изпълните две мисии - една дневна и една нощна. Успешното приключване на задачите ще ви отведе в Дания и Исландия, където от борда на отвлечената от Ла Рошел немска подводница ще се прехвърлите върху немски разрушител. Продължавайки Европейската обиколка ще се прехвърлите в Нормандия, където ще трябва да изпълните множество задачи при изключително тежки за вас условия, а след това ще посетите страховития затворнически лагер Замъка Колдиц, намиращ се в Саксония, където също ще имате дневна и нощна мисия.

Оттам ще се прехвърлите на могъщия японски самолетоносач Шимано, плуващ във водите на Южното Китайско Море, а след него следват Индокитай, Индия и Соломоновите острови. Следва мисия в Тайланд, почти пресъздаваща великолепния филм "Мостът над река Куей". Финалната мисия в играта ще ви върне в Европа, и по скоро в Париж, където ще трябва да заковете последния пирон в ковчега на Хитлер. Всички описани по-горе места ще предлагат самобитна обстановка и архитектура, както и голям брой машини и съоръжения, които ще могат да бъдат използвани от играчите, включително самолети, подводници, джипове и няколко вида танкове.



Command & Conquer: Renegade



Наскоро бе обявена сериозна промяна в разработката на тази обещаваща игра на доста компрометираната през последните години фирма Westwood. За тези от вас, които не знаят какво представлява това заглавие ще резюмираме с две думи. Renegade е екшън, действието в който се развива в популярната вселена на стратегическите игри от поредицата Command&Conquer. Играчът влиза в ролята на командос от силите на GDI, известен с кодовото име Хавок. Но докато играта до скоро беше рекламирана като екшън от трето лице, --> пичовете от Westwood са решили да сменят перспективата, с което Renegade преминава в класа на Quake и Half-Life. Големият въпрос обаче е дали компанията, която никога досега не е правила такива игри ще може да се справи със задачата. Ако можем да вярваме на снимките от играта, отговорът комай че е да. Остава да видим. Последната обявена дата за излизане на играта е есента на 2001 година.

Warcraft III

Поради разбираемия интерес към тази игра, продължаваме да следим новостите и промените около нея. През първата седмица на април от Blizzard беше поднесена информация за финализирането на ресурсите в играта. Макар и да са възможни допълнителни промени в тази област, много е вероятно в крайния вид на играта да видим само два ресурса - злато и мана. Докато златото може да бъде набавяно от мини, то събирането на мана е по-специално. То ще става чрез убиване на управлявани от компютъра неутрални единици по картата. На всяка карта ще има доста ограничено количество такива единици, съответно и ограниченото количество мана. Основното приложение на маната е набирането на нови герои. От Blizzard споменават, че е възможно маната да се използва и за някои от най-мощните ъпгрейди, но това засега е само хипотеза. Играчите ще започват с достатъчно мана да си закупят един герой, а след това ще трябва да изследват картата в търсене на мана. Тук трябва да подчертаем, че съживяването на убити герои няма да струва мана, а само злато.

Друга интересна новост е премахването на черната покривка на малката стратегическа карта при мултиплейъра. Мъглата (Fog of War) си остава, но играчите вече няма да имат оправданието, че не познават дадена карта. Всички основни елементи на терена ще бъдат видими, така че играчите да могат по-лесно да се ориентират. Според пичовете от Blizzard, това решение е взето на базата на наблюдение на Battle.net-а, където повечето играчи играели предимно на Hunters или Lost Temple. С премахването на черната покривка дизайнерите се надяват играчите да се почувстват по-комфортно при използването на нови и непознати карти. В соловата кампания черната покривка си остава.

Очаквайте от следващия брой представяне на всяка една от играемите раси, с подробен преглед на единиците и героите им.

BLACK&

Автор: Groover

Из дневника на едно Божество
бел. към читателя

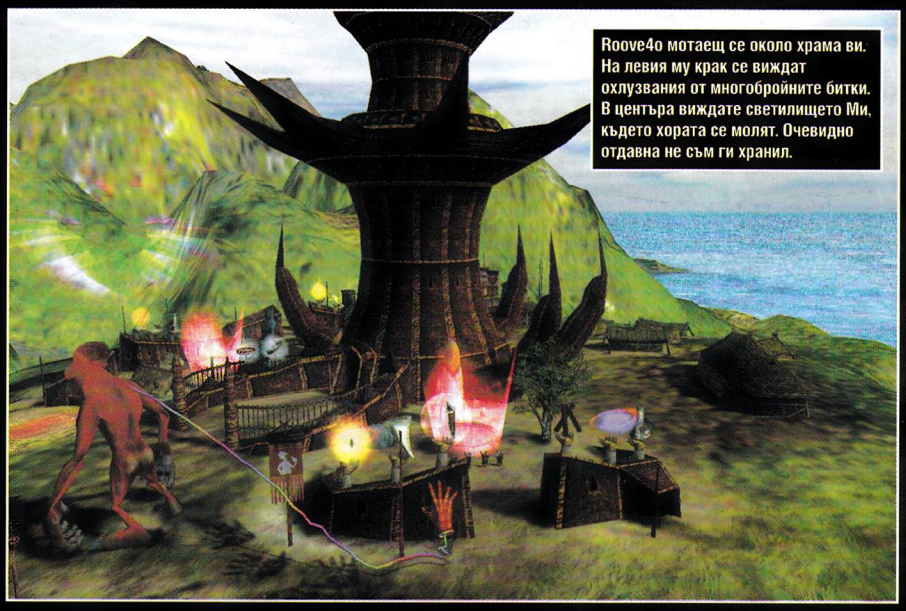
След като колегата Freeman в миналия брой реши да разкрие първите подробности около своята автобиографична книга, и аз, за да не остана по-назад, ще ви разкрия част от моята. Всяка прилика с Тери Пратчет е умишлено търсена под дърво и камък и преследвана с всички позволени от закона средства. Приятно четене, да се надяваме, че ще успеете да издържите докрай! Съжалявам, че трябваше да изпиша целия този роман, но за кой друг, ако не за Black & White има смисъл да се разкаже подробно?

Една малка частица блестяща материя се откъсна от центъра на Вселената. Започна да набира скорост и скоро светлината с нейните смешни 300 000 километра в секунда заприлича на 80 годишна баба опитваща се да надбяга реактивен самолет. Частичката бързаше, а от шеметната скорост около й се беше образувал ореол. Жалко, че никой не можеше да го види. След няколко неуспешни отклонения от маршрута, върнали няколко хиляди години назад икономиките на две планети и инициирали крайно интересен вулкан на трета (който впослдствие щеше да стане Бог и с него щяха да се съобразяват и трите разумни раси населяващи планетата), то успя да завие по западната спирала на Млечния Път. Навлезе плавно в орбита около малка синя планета и проби със съсък атмосферния слой. Още няколко хиляди километра и целта ще бъде достигната. През това време частичката се беше оформила и вече приличаше на ръка. --->

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Мда, системните изисквания. Още преди Black & White да излезе, се говореше че ще иска 600MHz-ов процесор, за да работи плавно. За съжаление слуховете не се оказаха верни. След като изиграх Black & White, мога да ви кажа, че ще трябва да забравите за минимална конфигурация от Pentium II 350MHz, която авторите са написали на кутията. Аз имах Duron 700MHz с 384MB RAM и GeForce 2 MX. При разделителна способност 800x600 точки на 32битов цвят и включени всички екстри играта насичаше. Когато сложих Thunder-bird 850MHz нещата се оправиха. Предполагам, че ако махнете половината ефекти и при разделителна способност 640 на 480 Black & White ще върви добре и на Celeron 500MHz. При наличието на по-маломощна барака можете единствено да разчитате, че заглавието може би ще върви някак си при отсъствието на каквито и да е било красотички за окото. Всичко това, при условие, че имате 128MB RAM.

Общ изглед към острова ви. Червената черта е границата на вашата сила. Извън нея не можете да правите чудеса.



Roove4o мотаещ се около храма ви. На левия му крак се виждат охлузвания от многобройните битки. В центъра виждате светилището Ми, където хората се молят. Очевидно отдавна не съм ги хранил.

& WHITE

ГРАФИКА

Когато се опитах да сравня графиката на Black & White с тази на Giants и Sacrifice, с изненада установих, че BW се представя най-слабо откъм качество на текстурите, детайлност на терена и други подобни екстри. Тестовете бяха направени на максимално качество на картината на 1024 по 768 точки с GeForce 2 GTS. Причината според мен е в това, че енджинът на BW има за цел да покаже един огромен свят, като всичко в него е 3D и се движи. Поради този факт и текстурите на вашите човечета са мега недетайлни. Техните ръце и крака представляват някакви сложни многостени, по които не можеш да различиш отделни пръсти, а дрехите им се състоят от малко на брой шарки. Но я си представете какво би станало с компютъра ви, ако се наложи да изчислява 600 детайлни човечета, които непрекъснато правят нещо. Потръпвам като си помисля. Приятна изненада е безупречната анимация на хората. Ако се загледате за малко в техния делник, ще установите колко реалистично хората ви цепят дърва, ловят риба, танцуват, бягат и т.н. Един от основните моменти в играта е нивото, с който вие мащабирате екрана (казано по нашему zoom-вате) и там енджинът се справя блестящо. С увеличаване на площта, която виждате, ще забележите промяната на терена, когато той започва да се изобразява с по-малко и по-малко детайли. При приближаване на гледната точка, ще усетите как теренът става по-детайлен и купчината зеленина се превръща в иглолистни и широколистни дървета. Те също са изработени с минимално количество полигони и дори в началото ми заприличаха на спрайтове. За разлика от тях, вашето животинче е брутално детайлно, а за анимираните му движения и гримаси мога да говоря един час суперлативи. Просто трябва да видите как маймуната ви се плясва по челото и клати отчаяно глава, когато не успее да изрече дадена магия. Или как започва да танцува някакъв странен танц, за да впечатли селяните, свири с уста и ви маха, когато е горда от себе си... Многобройните анимации и скриптирани случки в Black & White използват изцяло енджина, което ги прави част от нея, а не някакво чуждо тяло в хомогенната смес.

Складът на селото - флаговете показват нуждите на жителите ви. В момента хората имат най-голяма нужда от милост.

Единственият недостатък, който успях да установя от графична гледна точка, са ефектите при изричане на магии. Те до такава степен се набиват в съзнанието ви, че след една десетчасова Black & White сесия, единственото което виждате, а в последствие и сънувате са концентрични червени кръгчета. Мисля, че не е нужно да обяснявам, че точно такива ефекти танцуват пред очите ми и в момента. СПРЕТЕ!

Това Съм Аз. Още дребен и незначителен, защото никой не знае за моето съществуване, но пълен с амбиции да завладея душите на хората. Огледах бойното поле. По лазурносиньото небе плуваха пухкави бели облачета. Слънцето щедро разливаше топлина върху кристалночистите води на океана. Вълните му се разбиваха в пясъчния бряг, чиято тясна ивица го отделяше от непроходима девствена джунгла. Перфектното място да си прекараш старините, мдаа. Я чакай малко, това плуващо детенце и акулите насочили се към него, не предвещават нищо добро. Животът на електората не бива да се хаби!

Доброто и злото съзнание - двама досадници в повече.

Извадих хлапето от водата и усетих как силата Ми се увеличава. Имах си първите поклонници. Където има деца, трябва да има и село, помислих Аз, и поизчервен от безмерната си интелигентност, се обърнах новите си поклонници - родителите на спасеното дете, които ме боготворяха на плажа.

"Заведете Ме при старейшината си. Оттук ще започне божествената Ми кариера..."--->

А тя тръгна направо по вода. Най-голямата Ми грижа - храмът - бе почти готов, поради някакво древно предание на селото. Трябваше само да намеря малко дървен материал, за да се довърши работата. След като приключих с това Менеугодно дело, се огледах за други задачи, които да изискват вниманието Ми и да засилват вярата на местното население в способностите ми.

Днес, след като изпълних една задача, бях награден с възможността да си избера наместник на земята. Като за начало имах право на избор между три създания - тигър, маймуна и крава. Всичките бяха толкова малки и сладки, че изпаднах в тежко триумление, но накрая взех примата. В началото бях направо очарован от малкото сладко нещо, но след като то си хареса един вярващ, подържа го в ръка и след това го схруска като пуканка, осъзнах че зад невинната външност се крие истинско чудовище. Набих го пред очите на останалите и маймуната разбра, че не бива да прави такива неща. В следващите дни и месеци установих че е като бебе - светогледът му още не е изграден и зависи изцяло от Мен, какво ще бъде то по характер. Използвах метода на наградите и наказанията - при добро дело следваше погалване по главата и стомаха, а при лоши постъпки играеше дървен господ. Нарекох го Roove4o поради извънредната му интелигентност и безспорна хубост.

Маймуната непрекъснато Ме изненадва. Днес например я заварих да гледа внимателно децата в детската градина на селото, след което започна да си играе с плюшеното мече, което й бях намерил някъде из острова. Полюля го малко, след което се отегчи, захвърли го и изтича до ръба на една урва и започна да хвърля камъни. Оказа се, че Ме бе наблюдавал предната вечер, докато се упражнявах и е решила да действа по Мой образ и подобие. Понякога имам чувството, че излиза извън контрола Ми. Дори каишките, които използвам, не винаги помагат. Установих, че съществото реагира различно, когато съм му сложил въжената, пухкавата и желязната. При втората е любвеобилен, с третата е много агресивен, а най-внимателно ме гледа, когато е с въжената каишка. Нея използвам, за да го науча да прави магии. Оказа се, че е извънредно добър ученик. Запаметява бързо магиите Храна и Дърво и в момента го използвам да попълва бързо топящите се запаси в склада на селото. Интересно, поданиците Ми само стоят и се чудят какво да правят по цял ден. --->

МИКРОМЕНИДЖМЪНТ

Една от проекто досадните черти (т.е. в началото нямате нищо против нея, но след това вече започва да ви писва) на Black & White е микрониджмънтът. Вече знаете, че вашите тиквеници се нуждаят от храна и дървета. Но това е само малка част от техните действителни нужди. Те са представени под формата на флагчета в склада на селото. Колкото по-високо вдигнат байрака малките мръснници, толкова повече се нуждаят от едно или повече от следните неща: храна, дърво, деца, обществени сгради, жилища, милост и защита. И докато последни две лесно се удовлетворяват - с магиите heal и shield/spiritual shield, останалите предвещават неприятности, особено ако искате да сте от лагера на добрите. И се започва едно правене на магии food/wood до побъркване, строене на жилища, носене на дървен материал от близо и далеч, опустошаване на цели пасажи риби, за да има достатъчно храна. От един момент нататък просто става твърде еднообразно. Най-ненавистен е флагът за разширяване на селото. За целта не е достатъчно само да съберете достатъчно дърва. Те трябва да бъдат преработени в скелета в местната работилница. Не забравяйте, че доброто поливане на житниците и дърветата също ще повлияе благоприятно на икономиката ви. Предполагам, че ако непрекъснато опожарявате селището си, ей така просто за купона, хората ви няма да са много капризни, но пък и броят им ще бъде твърде малък за вашите експанзионистични цели. Защото колкото повече хора имате, толкова повече вяра можете да съберете и се увеличава вашата област на влияние. А и все някой трябва да стои и да пее обредни песни на вашето светилище, за да имате достатъчно енергия за магиите си.

ИНТЕРФЕЙС

Lionhead Stuidos са имали за цел да създадат игра, която да не е обременена от менюта и ненужно усложнен интерфейс. Не знам колко усилия им е струвало да се справят с тази привидно невъзможна задача, но са успели. С помощта на няколко копчета и вярната ви мишка (препоръчително със скрол бутон) ще можете да правите чудеса от храброст. Излишно е да споменавам, че имате възможност за zoom и позициониране на камерата от практически всеки един ъгъл, който си изберете. Основните действия се извършват с десния бутон на мишката. Гениалната идея на Lionhead Studios е начинът, по който се правят магиите. Това става чрез изрисуване на фигури с мишката, като енджина трасира вашето движения и разпознава кое заклинание искате да изречете. Например за да сътворите дъжд първо е необходимо да направите спирала по часовниковата стрелка (за да отворите секцията с магиите, същия ефект има и натискането на клавиша M, освен ако не сте го преконфигурирали за нещо друго). След това начертавате на земята буквата W. За да сте добър в магиите ще ви трябва и безупречно работеща мишка, защото в противен случай ще правите едно и също движение по няколко пъти без да успеете да сътворите магията.

Иначе придвижването по картата може да се осъществи единствено чрез мишка с три бутона или scroll. Закоравелите Quake-ри сигурно ще се спрат на WASD конфигурация, но който и двата варианта за придвижване да изберете, проблеми с ориентацията няма да имате. Особено след като сложите bookmark-ове (Ctrl + 1 до 7) на ключови места по картата. Измислени са и други улеснения за играча като горещ клавиш за извикване на животното ви (C по подразбиране), храма (два пъти spacebar). Мога да обобщя параграфа за интерфейса само с една дума - перфектен.

Огънят се разпространява бързо в Black & White.

В Black & White има различни игрички в играта. Те представляват логически загадки, които можете да решите и срещу тях получавате нова магия, ценен предмет или друга награда. Обикновено си заслужава да отделите от ценното си време за да ги решите (защото всичко наоколо не спира докато вие се главоблъскате).

ВЯРВАЩИТЕ И ТЕХНИТЕ ПОСЕЛИЩА

В Black & White има осем различни раси хора, като всяка една от тях си има своите особености. Те се изразяват предимно в това, какви магии ще получите при присъединяването на селища от подобен тип и какъв ще бъде ефектът, ако построите чудо на дадена цивилизация. Например магиите на ацтеките са агресивни, докато индианците се осланят повече на природата. Египтяните са били изкусни медици и е сигурно, че ще намерите магията heal при тях. Чудото, което имате възможност да построите, увеличава мощта на различните чародейства и/или ще променя показатели като раждаемост/добив от нивите или дърветата. Във всеки случай, в началото започвате само с едно село, но както вече знаете, можете да прибавите и други към правата вяра. Това си има своите добри и лоши страни. Добрите са, че разширявате вашата територия на влияние и прибавяте нови магии към репертоара си. Последното става, след като построите допълнителна приставка за вашия храм. Ако не го направите, новопокръстените няма да има къде да се молят и вие не ще можете да използвате новопридобитите магии. Лошите са, че получавате още един комплект пищящи и ревящи селяни, които имат своите нужди.

Всяко едно селище се състои от тотем, обществени сгради и жилища. Тотемът е центърът на селото - около него се намират и магиите, които то има. Регулирайки височината му, вие указвате колко процента от населението да се моли в храма ви. Колкото повече хора отидат там, толкова по-бързо ще се възстановява маната ви за изричане на магиите, които селището ви е дало. Обратната страна на медала е, че танцуващите вярващи трябва да бъдат качествено хранени (естествено, че от вас) и да бъдат редовно сменяни, когато се уморят.

Обществените жилища биват работилница, детска градина, гробище и склад. Най-важна е работилницата. С нея се изграждат скелетата, които са необходими за построяването на останалите сгради. Достатъчно е само някой да донесе солидно количество дървен материал. Самите скелета могат да се комбинират едно с друго, за да правите различни комбинации от сгради. Те варират от малка къщурка (1 скеле) до гореспоменатото Чудо (7 скелета). Обществените сгради се строят при комбинирането на 3 скелета и всяка една от тях си има специална функция в селото.

Вашето Същество може да си контактува и завързва приятелства с Животните на другите богове.

Жилищата служат за домове на вашите вярващи. Ако те са твърде малко, хората ви ще спят по земята и селото няма да се разраства. Постоянната нужда от нови колиби ще бъде най-големия ви проблем, ако решите да вземете присърце удовлетворяването на потребностите на селяните.

Какво е една игра без здрав кютек. Този скрийншот показва по-добре от две страници текст за какво става дума. Блестящият кръг представлява ринга, на който животните ви ще се бият. По време на боя вие можете да правите офанзивни магии (fireball, lightning bolt), да лекувате животното си (heal) или да правите магии, които афектират директно Съществата на ринга - уголемяване, намаляване, сила, слабост, замразяване. Методът на водене на бой е малко недоизпипан - с кликване на мишката по вашия противник храненикът ви му нанася удар там. При посочване на точка по самото Същество то блокира, а при кликване отстрани отстъпва в ляво/дясно. Всяко едно Животно си има и свой специален удар, който нанася два пъти по-голяма щета. Проблемът е, че когато играете срещу човек, боят може да продължи неприлично дълго време - особено на неутрална за двама ви земя.

Вече съм много по-запознат със земята и чувствата на поданиците си. Разбрах, че мога да върша чудеса и да боравя с предмети единствено в Моята зона на влияние, която се простира дотам, докъдето стига вярата в мен. Трябва да накарам хората си да вложат повече вяра, за да разширя този периметър. Мислих, мислих и накрая реших:

- Сега върху тази земя ще ви построя мост, за да разберете Моето величие - казах един ден на един селянин

- Но всемогъщи, та ние нямаме река. - възпротиви се той

- И река ще ви направя - казах Аз, но вече с известна доза съмнение

- И за какво ще ни бъде този мост? - упорстваше селянина

- За да стигнат децата ви до детската градина на другия бряг - заявих Аз.

- Но ние нямаме деца! - проплака селянина

- А-а, за това ще се погрижиш сам! - отвърнах му и подтискайки желанието си да му метна една огнена топка и да забравя случая, го сграбчих и хвърлих срещу същество от противоположния пол. Той веднага започна да целува всяка срещната по пътя си.

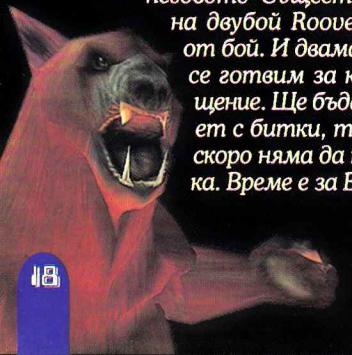
Растете и се плодете, рожби Мои, казах си Аз, докато през това време рационалната част от мозъка Ми се опитваше да се сети за начин, по който да прокарам река.

От тази случка разбрах, че мога директно да насочвам вярващите в Мен, каква посока в живота да поемат. Веднага пуснах повече "размножители", наредих на някои да бъдат дърводелци, други строители, а трети накарах да работят в работилницата и сами да си мъкнат дърветата за гадните скелета. Животът започна да придобива смисъл след като направих няколко ниви и назначих косачи, които да се грижат за прехраната на селяните. Бях научил маймуната да се изхожда там, така че добивите от нивите никак не бяха малки. Моето Аватарче помагаше и по друг начин. Roove4o беше станал истински градинар. Прилежно и почти непрекъснато поливаше растенията и нивите. Може би това се дължеше на факта, че първо към тях го научих да се държи мило и любезно.--->

Нещата потръгнаха и вече дойде време да се мисли за разширение на владенията Ми. Съседното село все още не почиташе никое божество и си рекох - защо да не почитат Мен. Оказа се, че трябва по някакъв начин да спечеля вярата им. Единият начин бе чрез Roove4o - завързах го за тотема им и започнах да гледам какво прави. Първоначално впечатли иноверците с размерите си, а като поля първото дръвче (проклети навици) направо им скри шапката. Но второто поливане нямаше същия ефект, а на третото никой не обърна внимание. Бързо ви писва, а - помислих си Аз и за да им напомня за Себе си им хвърлих една огнена топка. Логиката е, че е трудно да не вярваш в някой, който току-що е разбил дома ти. Подлата постъпка определено имаше ефект. Всички се разпищяха и се залутаха наляво-надясно. В същия момент видях как над пожара се яви облак и изгаси всички пламъци. Оказа се, че Roove4o не бе изгубил самообладание и бе извикал дъжд. Това донесе нова доза овации от страна на жителите. Трябваше да спечеля още съвсем малко вяра, за да присъединя селяните и тя сякаш си дойде от само себе си. Реших да сменя пухкавата верижка на Roove4o с желязната и той изведнъж много се ядоса. Започна да рути къщи, рита граждани и прави своите си маймунджулъци. Макар и не особено лицеприятни, те бяха достатъчно впечатляващи и така успях да присъединя към селото си второ поселище.

Тази постройка ще ви помогне да си "складирате" магии за по-късно ползване.

Имам Си противник. Настанил се е на другия край на острова и систематично ми краде дърветата. Опитах с добро, но неговото Същество предизвика на двубой Roove4o и го преби от бой. И двамата с Аватара се готвим за кърваво отмъщение. Ще бъда прекалено зает с битки, така че сигурно скоро няма да пиша в дневника. Време е за ВОЙНА!... край



СЪЩЕСТВО

Макар и физическо въплъщение на вашето божествено присъствие, Животното ви си води съвсем независим живот. В зависимост от обучението си, то може да има различен уклон от вашия. Същество-то, точно като вас, си променя облика в зависимост от това дали е добро или лошо. Добрите същества приличат по-скоро на плюшени играчки, докато лошите изглеждат далеч по-добре - с рога и излизащ от ноздрите им пушек. Този параграф спокойно може да се нарича и Изкуствен Интелект, защото поведението на Животното ви е напълно реалистично. Вие можете да го обучавате по отношение на това какво му е позволено и какво не да прави и то да си направи изводите, какво бихте одобрили в малко по-различни ситуации. Следете вашето отроче, то непрекъснато ще ви изненадва и ще ви предоставя поводи за забавление. Ще видите, че се опитва да копира вашето поведение, което е повод за много смешни ситуации в началото. Вие можете да го моделирате както ви се хареса. При това не само психически. Например ако го карате да разкарва тежки камъни скоро ще видите, че Същество-то ви прилича на бабанка. Давайте му непрекъснато храна и ще имате едно добре оядено прасе за Коледа. След време ще разберете, че сте се привързали към него. Каквито и глупости да прави ще му ги простите - като на едно голямо бебе. Написано на хартия звучи доста лигаво, но поиграйте няколко часа на Black & White и пак ще си поговорим. Безсилни са думите да опишат палитрата от чувства и физиономии, които същество-то ви изпитва и прави. Просто трябва да видите едно малко уплашено маймунче, което върти очи и крие лице в шепите си. Не очаквайте слепо подчинение от Аватара си. Ако той прецени, че сте го наказали твърде жестоко и незаслужено, ще ви се обиди и ще откаже да изпълнява командите ви.

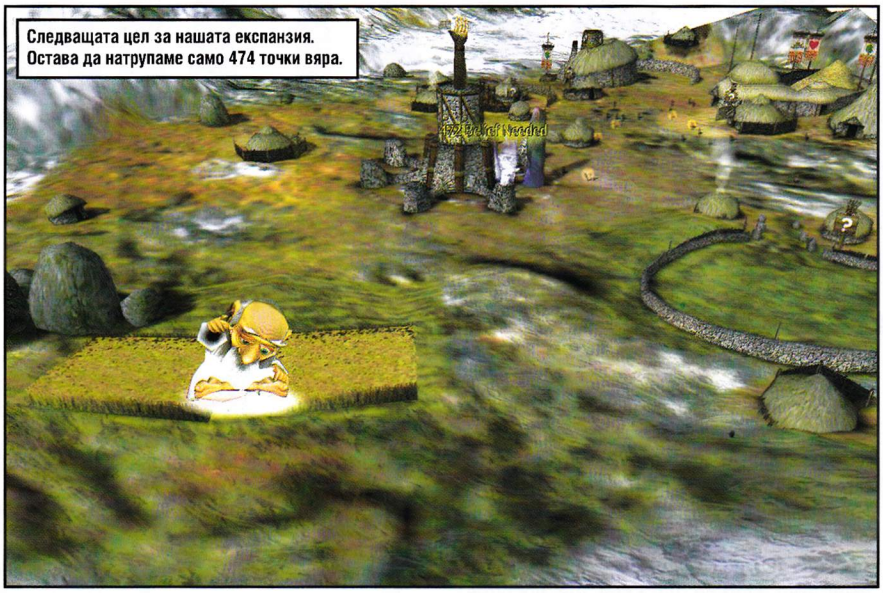
Селото на врага в ремонт след няколко огнени топки и една-две светкавици.

УКЛОН

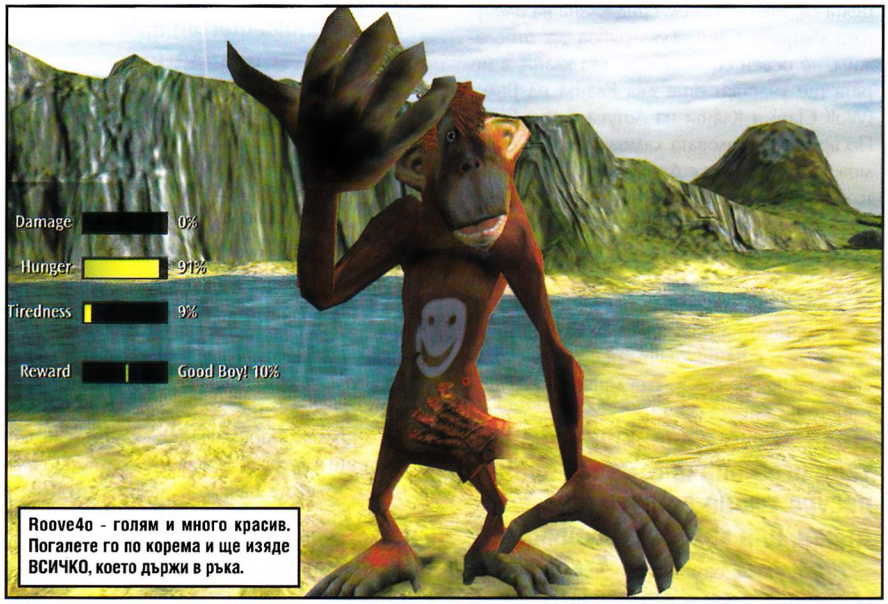
В Black & White няма точно определена представа за добро и зло. По-точно вие можете да бъдете толкова зъл, че в сравнение с вас бултериера на съседа от първи етаж да изглежда като пеленачето на съседа от втория или толкова добър, че в сравнение с вас пеленачето ... мисля че схванахте идеята. Никой няма да седне да ви държи сметка ама защо направи това, защо направи онова. Та вие сте Бог. Няма лош начин на игра. Има ефективен. Свободата на действие е направо изумителна. Можете да правите абсолютно всичко, което си пожелаете. Някой селянин ви ядосва. Хванете го и го хвърлете в океана. След малко той ще се удави. Смачкайте къщата му с огромен камък. Подпалете го с огнена топка. Изпепелете го със светкавица. Преместете го в друго село. Оставете го да говори, каквото си иска. Вие си решете какво да правите. Уникалното в Black & White е чувството, което добивате, докато я играете. Ще се научите да изпитвате истински гняв, когато някой иноверец се опита да заблуди вашите кротки овчици. Знанието, че не сте безсилен, че след малко от него ще останат купчина въглени ви дават друг поглед на нещата. Този на абсолютната сила. На мощта.

Добрината или злината ви се определят от сложно уравнение от мизериите и добрите дела, които сте свършили и броя на хората, които са ви видели да ги вършите. Например, ако убиете един човек докато лови риба на плажа, това няма да се счита за много голямо престъпление. Но ако го направите пред многобройна публика и освен това заради ефекта му ударите една светкавица, бъдете сигурни, че скоро ръчицата ви ще започне да изглежда странно - червена със закривени нокти и изпъкнали вени. Да, правилно сте се досетили. Както ни бяха обещали, ако станете зъл или добър облика на вашата ръка се променя, както става и с храма ви. Ако преминете на черната страна той става кървавочервен, а музиката която се лее от колоните е мрачна и подтискаща. Времето по-често е облачно, вали, гърми ... изобщо Black & White се стреми да бъде в унисон с вашата мрачна натура. Когато сте добър, всичко е слънчево, ангелчета пеят Алилуя, а ръчичката ви е една такава миличка - самото олицетворение на добродетелта.

В този параграф е време да ви обърна внимание и на двамата ви съветници - доброто и лошото ви съзнание. Те се появяват под формата на малко позастаряло ангелче и дявол. Двама умници имат мнение по почти всяка ситуация в заглавието, като всеки от тях се опитва да насочи поведението във вярната според него посока. Не гледайте на ангелчето като ултимативното добро, а на дявола като абсолютното зло. Понякога съветите които ви дава доброто ви съзнание е най-добре да бъдат пренебрегнати, за да постигнете успех.



Следващата цел за нашата експанзия. Остава да натрупаме само 474 точки вяра.



Roove4o - голям и много красив. Погалете го по корема и ще изяде ВСИЧКО, което държи в ръка.

БЪГОВЕ

За съжаление, в Black & White малките буболечки не са единствено хората ви, погледнати от високо. Като всяка едно огромно като обхват и свобода на действие заглавие, Black & White изобилства от недоглеждания. Няма да ви обяснявам за бъговете, които позволяват магиите ви да продължават безкрайно количество време. Ще ви обърна внимание на тези от тях, които са директно във ваша вреда. Проблемите с clipping-а (част от човек или вашия Аватар е вграден в терена) се преживяват до момента, в който животното ви не се забие в храма и не ще да излезе оттам. Изчаках го изчезне там от глад (животното трудно умира без ваша помощ), но след няколко секунди то отново се бе настанило там и се наложи да доиграя мисията без помощника си. Друг често срещан проблем е при load Съществото да ви гледа апатично и да не възприема команди от вас. От Lionhead Studios препоръчват да си пуснете skirmish игра и след това отново да заредите нивото от кампанията. Има още две много изнервящи бъга, които са свързани с вашето превъплъщение. Първият е по-скоро недомислица и се изразява в това, че понякога животното ви няма да може да си стигне до дома, където да почива или ако не дай си боже умре в битка след това се оказва затворено. Подобна ситуация е налице, когато жителите ви решат крайно малоумно да си разположат къщите и не остават път, по който вашето Ангелче/Демонче да се прибере. Един от начините е да разчистите с огън и светкавици, но ако държите да бъдете благороден ... по-добре заредете по-ранен сейв. Вторият бъг е при quick save-а и quick load-а. Когато quick load-нете показателите на Съществото (умора, глад и т.н.) не се променят т.е. си остават такива, каквито са били преди load-а. Например quick save-вате преди битка, започвате да се млатите и виждате как животното ви е пребито от бой. Зареждате и какво да видите - Аватарчето си пада само от раните, които де факто са му нанесени по-късно (нещо като виното с обратно действие в Света на Диска - боли те глава днес, значи ще се напиеш утре). Тъпо. Ако пък стигнете до последната пета мисия там след като Nemesis е проклел съществото ви то се държи странно и се смалява. Ако преди да сте минали петата мисия (мнооого време ще ви трябва) искате да играете skirmish съществото ще бъде прокълнато. Да не говорим че има случаи, когато след като убиете Nemesis Животното ви не се оправя.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Големият въпрос е заслужава ли си Black & White? Защото, както каза Дидо, пардон Freeman, има много заглавия, чиито елементи погледнати поотделно са хубави, но просто частите не сработват като хората. Лично на мен софтуера много ми хареса. Забележете, че не казвам игра, защото според мен Black & White не може да се нарече игра. Не и в смисъла, в който тя се употребява в нашите среди. Има сериозна опасност Black & White да ви писне след като се нагледате на Животното си и трябва безкрайни часове да се занимавате с микромениджмънта на селата. Има вероятност Black & White изобщо да не ви допадне. Защото, докато обсъждахме заглавието с Alex III, той зададе резонния въпрос "Къде е геймплеят в цялата тази работа?". И знаете ли, аз като защитник на Black & White не успях да му дам достатъчно смислен отговор.

BATTLE REALMS

Автор: WHISPER

Преди няколко броя хвърлихме малко светлина над едно ново заглавие, което може да се окаже следващия цар на стратегиите в реално време. Иде реч за Battle Realms на "новобранците" от Liquid Entertainment. Думата "новобранци" е в кавички, защото макар и това да е първата игра на формираната преди три години компания, върху нея работят някои ветерани в бранша, водени от небезизвестния Ед де Кастильо (Ed de Castillo), който е един от създателите на Command &Conquer. Казвам това, за да имате предвид, че този човек знае как се правят стратегии, или по-скоро знае как се правят успешни стратегии. Дали обаче ще успее да повтори успеха на C&C ще разберем до края на годината. Нека сега да видим какво можем да очакваме от това интересно заглавие, което ще ни отведе в модерния напоследък азиатски свят.

Дядо, разкажи ми приказка...

Историята на играта вкарва играчът в ролята на Кенджи - член на стара господстваща фамилия, който се завръща след години заточение. Както се сещате, по време на заточението Кенджи е обмислял положението си и стигнал до извода, че иска да си върне това, което по право му принадлежи. За нечие съжаление, връщането на нашия герой във висшата лига означавало, че нечии задник ще бъде наритан доста жестоко. Естествено, собственика на споменатия задник нямал намерение просто да свали гащи и да се надупи.

Със започването на играта ще ни бъде предложено да изберем пътя, по който желаем да си върнем земята. Бихме ли желали да сме добри и мъдри водачи, или просто бихме смазали всеки, опитал се да се изпречи на пътя ни? Ако решим да сме добри момчета, ще влезем в редиците на Клана на Дракона (Dragon Clan), но ако решим, че един лош Кенджи по-лесно ще постигне целта си, ще се озовем сред Клана на Влечугото (Serpent Clan). Тук трябва да отбележим, че освен споменатите два клана, в играта ще участват още два Кланът на Вълка (Wolf Clan) и Кланът на Лотуса (Lotus Clan). По време на соловата кампания играчът ще може да играе или с Драконовия клан, или с този на Влечугото, като другите два ще бъдат преплетени в сценария. Всичките четири клана ще бъдат достъпни при игра в мрежа.

Селяни?! Какви селяни?

Подобно на повечето стратегии в реално време и в Battle Realms ресурсите играят съществена роля за изграждането и поддържането на вашата мощ.

Това, което е специфично за тази игра обаче е, че основният ресурс тук не е злато или дърва, или камъни, а селяните.

Точно така, селяните - основната единица, работната сила, движещото колела на прогреса на клана ви. Селяните се раждат в колиби, но темпото им на раждане не се определя от играча, а от състоянието и количеството на цялостното ви население. Какво означава това? Ами много просто - колкото повече единици имате, толкова по-бавно ще се раждат нови селяни. Чрез прост логаритмичен механизъм играта сама ще контролира раждаемостта на селяните. Докато в началото на играта тя ще е доста висока, то с течение на времето постепенно ще намалява, като да речем на всеки две-три минути ще се раждa нов селянин. В Battle Realms няма да има таван на населението, но е малко вероятно да натрупате огромни армии, с които да смажете противника. Но да се върнем към селяните. Тях можете да ги използвате да събират ориз или вода, или пък да ги пратите в някоя от специалните сгради да бъдат обучавани като бойци. Селяните също така са тези, които строят нови постройки, поправят повредените сгради или пък потушават пожарите, обхванали лагера ви. Веднъж изпратени за обучение като

Battle Realms

Производител
Liquid Entertainment

Разпространител
Crave Entertainment

Жанр
real time strategy

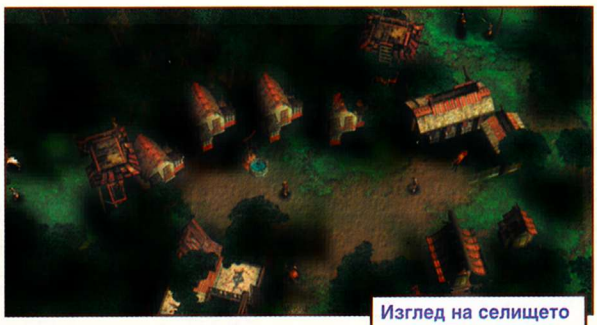
Internet
www.liquidentertainment.com

Дата на излизане
есента на 2001г.

Сдъвкано и ...
Стратегия в реално време, правена от главния дизайнер на Command & Conquer, която обещава да преобърне жанра с краката нагоре

Селото на врага избухнало в пламъци. Браво китайски лъвове! Вие сте мъжки пчели

Селяни се обучават за бойци, докато няколко конници ги гледат насмешливо от конете си.



Изглед на селището ви от птичи поглед

Къща зверски атакувани от съюзените войски на две фракции. Собственикът отдавна е напуснал

войни, за селяните няма път назад.

Освен селяните, важни ресурси за развитието ви са оризът и водата. Оризът се добива от оризищата, а водата от езера или построени от вас кладенци. С ориз и вода се плаща обучението на селяните ви във войни, както и строежът на нови сгради. В зависимост от нуждите и желанията ви, можете да решите да складирате събраната вода, или пък да я използвате за напояване на оризищата, което от своя страна ще увеличи добива на ориз. Трябва обаче да имате предвид, че водата е от съществена важност при потушаването на пожар. Ако такъв избухне в лагера ви, хубаво е веднага да укажете на някои или всички селяни да се заемат с него. Ако не обърнете навреме внимание на пожар има вероятност огъня да се разпространи по останалите ви постройки и за броени минути да обхване целия ви лагер.

Нещо като псевдо-ресур в Battle Realms се явяват и конете, но за тяхната роля ще говорим малко по-късно.

Единици в единиците

Обучаването на селяните във войни е един от оригиналните елементи в тази игра. Значи избирате даден селянин, изпращате го в тренировъчната сграда и след малко оттам излиза обучен боец. Всеки клан ще има различни тренировъчни сгради, в които ще могат да се обучават войници с различни специалности. Но това не е всичко! След като сте обучили един войник в определена бойна област, вие можете срещу съответните ресурси да го обучите и в друга. Да вземем за пример единици от Клана на Влечугото. Всеки селянин от клана може да бъде обучен да стане или стрелец, или копиеносец. От своя страна стрелецът може да бъде обучен да ползва копие, или копиеносецът лък, създавайки по този начин по-силна единица, наречена драконов войн, който ще може еднакво добре да си служи с лъка и копието. Интерфейсът на играта ще позволява задаването на т.нар. "rally points" или сборни точки, към които новите селяни автоматично ще се насочват. Това значи, че предварително можете да укажете на новите селяни да събират ресурси или да се обучават като бойци. Нещо повече - сборните точки могат да бъдат свързвани помежду си, така че селяните автоматично да преминават през няколко ъпгрейда и/или тренировъчни сгради.

В играта ще има включени шест различни вида поражение - пронизващо (piercing), режещо (cutting), огнено (fire), ударно (impact), експлозивно (explosive) и магическо (magic). В зависимост от разнообразни фактори (брони, ъпгрейди, магии), единиците ще реагират по различен начин на тези поражения. Всяка военна част ще започва с набор от основни показатели, от които ще се определят нейната атака, скорост, издръжливост и защита срещу шестте поражения. Те ще се променят под въздействието на различни влияния и условия за всяка отделна единица, създавайки по този начин огромно разнообразие сред тях.

Всички единици в играта ще имат някакви специални умения, които ще им позволяват да виждат по-надалеч, да се възстановяват по-бързо и т.н.

Идеята зад тези способности е да се наблегне на създаването на балансирана армия, а не на войска, създадена от най-мощните единици, ъпгрейдвани до максимума. Например копиеносеца е една от най-низшите единици, но той има специално умение, което го прави имунен на щурмова атака (charge). Обикновено щурмовата атака би увеличила атакуващия рейтинг на щурмуващата единица, но срещу копиеносците този бонус е елиминиран. Алхимиците, освен че разполагат с огнева мощ, имат и способността да възстановяват по-бързо жизнените си точки. Нещо повече, тяхното умение действа и върху околните единици, помагайки им по-бързо да се излекуват. Топчиите пък имат способността да сплашват противниковите единици, което отнема способността им да тичат.

Следващото нещо, което трябва да се отбележи, е т.нар. "специална екипировка". Всяка единица ще има по два достъпни специални ъпгрейда, които ще могат да бъдат закупени от съответните сгради. По-интересното е, че единиците ще могат да носят/ползват само един от тези ъпгрейди във всеки един даден момент. Например стрелецът от Кланът на Дракона ще може да посети две сгради, всяка от който ще му предложи различен ъпгрейд. Ако го изпратите в огнената работилница, той ще получи наръч от огнени стрели, които са особено опасни срещу сгради. Под портрета на стрелеца ще се появи бутон, чието натискане ще активира или деактивира използването на огнените стрели. Ако пък решите да изпратите стрелеца в параклиса за медитация, той ще получи една Дзен-стрела. Тази стрела може да бъде изстреляна към далечна точка на картата, увеличавайки видимия обсега на стрелеца дотам. Имайте предвид обаче, че тези ъпгрейди се закупуват всеки път, когато пратите единица в някоя от специалните постройки.

Всички единици в Battle Realms ще имат способността да тичат. Бягащите единици ще получават специален атакуващ бонус, ако щурмуват стоящи неподвижно или движещи се срещу тях противници. Тичането обаче ще изтощава издръжливостта на единиците. От своя страна специалните умения на почти всички единици са зависими от издръжливостта. Издръжливостта се възстановява постепенно, когато единиците почиват, но в никакъв случай няма да можете да щурмувате и след това да използвате специално умение. Тук обаче идват на преден план конете.

Единица на кон може да щурмува или да препуска, изразходвайки издръжливостта на коня си, и да използва специалното си умение, когато му се налага. В общи линии конете се разглеждат като отделни от ездачите си единици. Ако например убиете кон на препускащ срещу ви противник, то конят ще падне и ще умре, докато ездачът му ще се претърколи и ще се изправи готов за бой. Конете са ценен ресурс в Battle Realms, още повече че освен за бой, те могат да бъдат използвани от селяните за ускоряване на събирането на ресурсите.

За съжаление мястото не е достатъчно, за да ви разкажем всичко, което прави впечатление в тази игра. Както сами виждате, Liquid Entertainment са се нагърбили с не леката задача да създадат оригинална игра с множество новаторски елементи. Ще бъде ли Battle Realms първата 3D стратегия, която истински ще грабне сърцата на играчите и ще се настани трайно на техните компютри? Не знам, но много скоро ще разберем отговора на този въпрос.

TORN

Автор: WHISPER

Който е играл Planescape: Torment знае, че това е една от най-добрите игри, правени някога. Не са много заглавията, които толкова успешно да съберат в едно великолепна история с увлекателен геймплей. Затова не е чудно, че фенове на играта от цял свят вече две години заливат Interplay с молби за продължение на Planescape. И макар, че такова на този етап не се очертава като възможност, момчетата, разработили Torment-а в момента са запретнали ръкави върху едно ново заглавие, което може да се окаже достоен, макар и непряк, наследник на Planescape-а. Става дума за Torn - една нова игра, една нова вселена, едно ново приключение.

Nothing's Right, I'm Torn

Оставяйки настрана вселената на Forgotten Realms, донесла им толкова слава, дизайнерите от Black Isle се заемат да създадат радикално нова ролева игра. Базирана на успешната едноименна песен на Натали Имбрулия, Torn ще предложи на играчите възможността да влязат в ролята на австралийска поп звезда, заела се с тежката задача да стане ненадминатата дива. Взаимоотношения с агенти, даване на успешни интервюта, сключване на договори със звукозаписни компании, бракове и разводи по сметка, взаимодействие с феновете и постоянно съперничество с останалите мераклийки за заветното място са само част от препятствията, които играчът ще трябва да преодолее по пътя към абсолютната слава.

Хм, май съм попрекалил с аспирините ... отначало

Everything's Right, I'm Torn

Макар и все още информацията за това заглавие да е оскъдна (то бе обявено едва в началото на Април), все пак успяхме да съберем достатъчно, за да разпалим интереса ви.

За нуждите на тази игра, дизайнерите от Black Isle са създали една изцяло нова и оригинална фентъзи вселена. Сега ще влезем в ролята на Разказвача, за да ви въведем в този нов свят:

"**Има** много истории в света на Торн, почти толкова, колкото са звездите в небето. Някои обаче, сияят по-ярко от останалите ...

Една такава история е твоята - историята на странник, прокълнат от съдбата да носи нещастие и мъка навсякъде, където мине и на всеки, който се присъедини към него. Кръстосвайки земите на Агате в търсен на спасение от проклятието, вие се насочвате на запад, към полуостров Орислейн - гранично царство, отделено от континенталния масив от планинската верига Стормкраун. В далечината, полицба за война е надвиснала като буреносен облак над бреговете на Орислейн...

Кои ли сили стоят зад наближаващата заплаха? Чии долни замисли опорочиха някога мирното и китно царство? Земя на вълшебни създания, постоянна опасност, неземни богатства и огромна мощ ви очакват. Дали вашето проклятие ще бъде премахната тук? Съдбата на Орислейн може да се окаже във вашите ръце ..."

Както разбирате от горе казаното, действието в играта ще се развива в граничното царство Орислейн, към което вашия герой се е запътил с надеждата да намери лек за проклятието, тегнещо над него. Стъпвайки на брега на Орислейн ще бъдете въвлечени в опасно приключение, което може да завърши с разрухата на царството. В търсена на отговорите, тежащи в главата ви ще посетите град, който погльща жителите си с падането на нощта, ще отблъснете нашествие на зверове и в крайна сметка ще участвате в битка между застаряващ крал и не остаряващо зло. Каква е връзката между тези събития? Защо сте прокълнат и как ще се освободите от оковите на съдбата? Всичко това е част от една огромна история, замислена от пичовете от Black Isle.

Скъпа, ще бъдеш ли така любезна да видиш какво има в този опасно изглеждащ коридор?

Torn

Производител
Black Isle

Разпространител
Interplay

Жанр
role-playing game

Internet
www.interplay.com

Дата на излизане
краят на 2001г.

Съдържано и ...
Ролева игра от създателите на Planescape Torment, използваща системата, на която се базира Fallout. Какво повече му трябва на човек?

Организацията за защита на животните съобщава, че за заснемането на този screenshot не е пострадал нито един прилеп

Torn ще изглежда изключително красиво

Камерата ще ви показва и такива внушителни гледки

Подобно на всички великолепни игри на Black Isle, и в тази ни очаква заплетена и объркваща, но увлекателна история в комбинация с оригинални и запомнящи се персонажи, и теоретично безкрайни възможности за персонифициране на вашия герой.

Something S.P.E.C.I.A.L.

В основата на играта ще лежи позната ни от Fallout 1 и 2 система с правила S.P.E.C.I.A.L, наречена така по първите букви на основните атрибути на героите (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility и Luck). За тези от вас, който не са играли Fallout ще споделя, че това е система, базирана на различни умения, които позволяват на играча да създаде герой според вкуса си - дипломат, бияч, комарджия, прельстител и въобще почти всичко, което си помислите. Това означава в Torn няма да се придържате към определена роля или клас; вместо това, с течение на играта вие ще решавате как ще се развива героя ви, на кои умения ще наблегне, което пък от своя страна ще оказва влияние върху това как вие ще гледате на заобикалящия ви свят, и съответно как той ще гледа на вас.

За да можете да усетите огромната свобода, която играта ще предостави в ръцете ви по отношение на развитието на героя, ще спомена някой от идеите за NPC-та на дизайнерите от Black Isle: вманиачено джудже-алхимик, обсебено от идеята да построи най-унищожителния голем, съществувал някога; женско огре с огромна брадва, решила да направи света по-безопасно място за децата си; подъл сидх (нова раса) крадец, стремящ се да стане най-богатия смъртен в Орислейн. Както виждате, идеята на на дизайнерите е да създадат персонажи, който ще бъдат нещо повече от братя по оръжие. Подобно на Planescape, всеки един от присъединяващите се към вас герой ще има собствена мотивация, самоличност, история и умения, и всички тези неща ще оказват влияние върху играта. Засега се споменават шест раси, от които играчът ще може да избира в началото на играта, всяка със своите специфични бонуси и недостатъци, но все още няма конкретна информация за тях, така че няма да спекулираме излишно. Известните са джудже, огре, сидх и човек, останалите две са мистерия.

За битките и хората ...

По отношение на бойната система, Torn ще запази познатата ни досегашните заглавия на фирмата комбинация от действие в реално време с възможност за пауза чрез натискането на шпацията. В играта ще бъдат включени множество специални атаки, защити и умения, които ще придават по-специфичен привкус на сраженията. Например огре ще може да нададе боен вик, чрез който да възстанови част от жизнените си точки докато атакува противник, а пък персонаж с висок показател Charisma ще може да увеличи бойните умения на другарите за определено време. Отделно от тези екстри трябва да споменем и специалните умения и възможности (познатите ни от Fallout "perks and traits"), които допълнително ще дават на играча специални плюсове и минуси при определени събития или при използването на определени оръжия и т.н. Освен това, тъй като Torn е фентъзи вселена, освен оръжия вашите герои ще използват и магии, базирани на четири основни школи: Ред, Хаос, Алхимия и Призоваване. Но и това не е всичко - не само, че ще можете да използвате магии от четирите школи, но ще можете и да комбинирате мощта на отделните школи, за да създавате специфични заклинания. На този етап, екипът работещ върху играта, планира всяка школа да има по около 25 различни магии.

Ела, вълчо, изяж ме във Torn вариант.

Покрай въодушевлението си щях да пропусна да спомена нещо много важно, което вие сами щяхте да забележите на снимките.

Torn, за разлика от всички досегашни игри на Black Isle е изцяло 3D. За нуждите на играта е използван най-новото поколение на известната платформа LithTech 3.0.

Това до голяма степен ще доближи Torn до Neverwinter Nights като изглед. Играта ще предлага всички модерни джаджи и екстри, характерни за платформите от последно поколение - динамични проектирани сенки, bump mapping, 24-битов lightmapping и прочие мапинги и мипинги. Освен това физическия модел на LithTech 3.0 ще гарантира реалистично анимиране на персонажите и създанията в играта, съпроводено от безупречно и детайлно текстуриране на моделите и заобикалящия ги свят. За наша радост, дизайнерите обещават, че Torn ще запази изометричния изглед, познат ни от досегашните игри на фирмата.

Една от най-хубавите новини около новата игра на Black isle е поддръжката на игра в мрежа, Подобно на Icewind Dale, и в Torn ще можете да минете през приключението заедно с приятелите си, като всеки си създава собствен герои, със собствени характерни умения и способности, който след това управлява. До шест човека могат да се включат в кооперативна игра. От Black Isle споделят, че може да има и по-специални режими на игра в мрежа, но възможностите все още се обсъждат.

Едва ли е необходимо да ви казвам с какво нетърпение вече чакам това заглавие. Ролева игра от авторите на Planescape със системата на Fallout? Завийте ми четири, ако обичате!

В следващите броеве ще следим за вас развитието на проекта Torn до излизането му към края на тази година.

Автори: ALEX III & WHISPER

FALLOUT TACTICS
brotherhood of steel

Войната. Тя никога не се променя...

Страните влизат в нея с увереност в победата и убеденост в правотата на каузата си. Скоро падат първите жертви и хората осъзнават истинската цена, която трябва да платят - страдание и смърт. Каменни брадви, стоманени мечове, оловни куршуми, лазерни лъчи или плазмени заряди - каквито и да са инструментите на разрушението, резултатът винаги е един и същ.

Все пак, има един вид война, която затъмнява жестокостта на всички битки в историята на човечеството. Война, която може за минути да превърне планетата ни в пустиня. Война, която може да заплаши съществуването на човека на Земята. Война, за която предпочитеме да не мислим. Война, която може да ни сполети по всяко време. Днес, утре. Вчера.

... никой не помни кой е изстрелял първите ракети. Знае се обаче, че в отговор насреща им полетели други крилати вестители на ядрената смърт. Бомбите падали и изливали на свобода чудовищната си енергия в ужасен миг на атомно опиянение. Страшен бляськ в началото, и светлината на хиляди слънца обливала околността, за да изпари всичко на километри околоврътст. Алфа, бета и гама лъчите на радиацията се втурвали хищно във всички посоки, за да пронижат с еднаква лекота бетон, желязо и плът и да изгорят отвътре това, което се е скрило от светлината. Побърза от звука, ударната вълна на взрива разтърсвала въздух, земя и вода - за да срива, разрушава и разкъсва всичко, до което радиацията не е успяла да се добере. Огромна гъба надигала измамно пухкавата си снага на километри във въздуха - за да зарази вятъра с радиоактивен прах, да влее бавна отрова в гърлото на дъжда и да засее смъртоносни семена в земята. Да доубие онези, които взривът е пощадил.

Хилядите тонове земя, които бомбите изхвърлили в атмосферата, скрили слънцето и обвили планетата в непроницаема обвивка от урагани, студ, лед... и още смърт. Десетки години били нужни, за да се върне климатът близо до обичайното си русло. Стотици векове, за да се изчисти почвата от радиоактивната зараза. Милиони години, за да изчезнат от лицето на земята последните рани, причинени от човешката лудост.

Въпреки внезапността на атаката, апокалипсисът не дошъл неочаквано. Преди войната били построени огромни подземни Убежища - здрави бункери, заредени с всичко необходимо за десетилетия напред. Непроницаеми трезори, предназначени да съхраняват най-ценното притежание на създателите си - живота им. Ала Убежищата не били за всеки. Само малцина избрани можели да разчитат на защитата им в случай на атомна война.

Когато ядреният удар дошъл, Убежищата затворили херметичните си врати за света навън, в опит да задържат студа, глада и смъртта извън стените си. В хаоса, който последвал, връзката помежду им се изгубила. Двадесет или тридесет години са твърде дълго време, когато става дума за безупречното фунциониране на затворена система като някое Убежище. Технически повреди, човешки грешки и на

FALLOUT TACICS

Производител
Micro Forte

Разпространител
Interplay

Жанр
RPG с тактически елементи

Internet
www.interplay.com

Изисквания
Celeron 400, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Fallout Tactics е прекрасна тактическа игра, насочена към играчите, който обичат предизвикателството и вселната на Fallout. Играта идва в комплект с уникалната Fallout атмосфера и с типичните за серията орда от бъгове.

Последното ниво ни среща със стар познат в нова кожа. Този път сме врагове

падения отвън взимали своите жертви. Когато благоприятното време най-сетне дошло, не били останали много Убежища, които да могат да разтворят портите си и да пуснат на свобода обитателите си.

А тези, които успели да излязат навън, заварили света много различен от това, което си спомняли отпреди войната. След уюта на механизирания подземен бункер, те се озовали насред Пустошта. Там заварили живот. Болен, слаб, изроден, заразен с радиация и изтощен от безкрайната борба за оцеляване. На крачка от смъртта, и все пак вкопчен с нокти и зъби в жалкото си съществуване.

Хора и животни, нормални и мутанти си оспорвали правото да обитават пустинята. И на жителите на Убежищата се наложило да се защитават с оръжие в ръка от набезите на Пустошта.

Войната. Тя никога не се променя...

Войната е работа за войници. Затова не е чудно, че едно от местата, където цивилизацията не загинала окончателно, било разположено около базата на група бивши военни, на западния бряг на американския континент. Те използвали предимството, което ресурсите на Убежището им дали, и установили контрол над околната територия. Събирали оцелелели знания и техника от преди войната, копирали ги и ги пускали в употреба. Така се родило Стоманеното Братство - затворена организация, която превърнала в своя върховна цел издирването и запазването на технологията в следядрения свят.

Пустошта обаче ежедневно взимала от тях данък в човешки живот. Скоро те били поставени пред избор - да продължат да пазят знанията и техниката си за себе си, и да гледат как редовете им се топят, или да нарушат изолацията си и да започнат да приемат нови членове от околните, нецивилизовани селища. Споровете били ожесточени, но накрая Старейшините повелили - да задържат богатството си от технология, и да продължат да се борят както по-рано. А на малцинството несъгласни било наредено да организират експедиция до другия край на континента, за да проверят дали супермутантите - остатък от разбита с помощта на Братството армия - все още представляват опасност. Била построена флотилия от въздушни кораби, с чиято помощ Братята да преминат планините. По пътя обаче жестока буря разпръснала дирижаблите. Някои се разбили, други били повредени. Флагманския цепелин понесъл тежки поражения и бил принуден да се приземи аварийно в околностите на мястото, известно някога като Чикаго - чак на източния бряг на континента. Макар да били ранени, оредели и объркани, хората се ориентирали бързо. С помощта на спасените ресурси те започнали да търгуват с местните жители. Предлагали медикаменти срещу храна и труд. Набирали нови членове в замяна на защита на родните им селища. Така от тяхната страна на планините се родило и укрепнало ново Стоманено Братство. За разлика от първообраза си на западния бряг, обаче, политиката на младата организация била по-малко ограничаваща и по-мъдра. Знанията и машините били свободни да излизат извън Братството, а хората - да влизат в него. Братята ставали все по-многобройни, територията, която контролирали - по-обширна, а животът в нея - по-добре уреден и сигурен. Но те живеели сред пустинята. Тя им дала време за да се съвземат, но била готова да нанесе ответния си удар. Някъде на запад нова сила се надигала, за да завладее континента. Пустошта се раздвижила. Животът в Братството бил на път да се промени отново.

Хаос от радиоактивни руини от миналото; племена от диваци, които атомните

взривове са върнали в каменната епоха; изтерзани хора, които с кървава пот се опитват да изкопчат препитанието си от мъртвата земя; разбойници, които грабят не за да забогатеят, а за да се нахранят; слаби, непригодни за живот изроди, натикани в подобни на гета селища; чудовищни мутирали животни; зверове, които добавят силата на интелекта към суровата мощ на челюстите и ноктите си; огромни, изкуствено създадени като идеални войници супермутанти, въоръжени до зъби; фанатизирани на тема технология хора, готови да прегазят всеки в извратения си стремеж към религиозна чистота; канибали, развили свръхестествената способност да контролират ума на животните... И някъде далече - друга, нова сила, която ще накара всичко това да се раздвижи и да въвлече Братството в нова битка.

Ето в какъв свят ви хвърля новата игра на Interplay. Вие поемате ролята на новобранец от армията на новото Стоманено Братство точно в момента, когато събитията започват да набират скорост. На вас се пада нелеката задача да станете инструмента, който ще донесе мир на Пустошта.

Тук е мястото да обясня какъв вид игра е Fallout Tactics. Тя използва (и доразвива) вселената и правилата на две прекрасни ролеви игри - Fallout 1 и 2. За разлика от тях,

в Tactics ще можете да командвате директно не само един, а цели шест пълноценни персонажа.

Всеки от тях ще има инвентар и статистики, които ще можете да манипулирате пряко - нещо, което липсваше в предшествениците на Brotherhood of Steel. Въпреки това, дизайнерите наричат новото си произведение по-скоро тактическа игра, отколкото RPG. Защо? Понеже действието поставя ударение върху битките, а не върху развитието на историята и персонажите, както е в повечето RPG-та. Не че последните две лисват, просто те не са водещата сила в играта. Ключовите елементи, които присъстват в ролевите заглавия са налице и тук. Героите ви трупат опит и се развиват по начин, много сходен с този във Fallout-ите. Нещо пове-

And another one bites the dust! Още една стая е разчистена...

Стаята вони на изгоряло от изстрелите на плазмените карабини... и на смазка от разбитите тела на роботите по пода.

че - в сравнение с предните игри системата от правила е разширена.

Добавени са нови раси - тук под командата ви могат да се окажат човек, Ghoul, супермутант, Deathclaw, киборг и куче

(последното е запазено само за мрежовата игра). Всяка раса има собствени perk-ове (особености на героите, които получавате през няколко нива, като например способността да носят по-голям товар, или по-бързо да боравят с огнестрелни оръжия), като тези на хората са разширени спрямо миналите игри. Друго нововъведение е, че вече кои точно perk-ове се появят като опции за избор зависи от статистиките и уменията на героя ви. Например, за да получите Sniper се изисква много висок Perception, а за Mr.Fixit трябват много точки на Repair. Новост е умението Traps, което характеризира опитността ви в откриването, обезвреждането и залагането на капани и мини, и Pilot, което ви помага при управлението на превозните средства.

Което ни води до следващата порция нововъведения, а именно - оборудването. За разлика от повечето RPG-та, във Fallout ефективността на героите ви зависи в еднаква степен от уменията им и от инструментите (в частност - оръжията), които използват. Огромното богатство от средства за причиняване и премахване на болка от предните игри е увеличено още повече. Споменаване заслужават автоматът Калашников - прекрасно оръжие, което ще изнесе тежестта на първата половина на играта, и Gauss Minigun-ът - мега-многоцевна супер-далекобойна хипер-бронебойна гига-картечница. Най-фундаменталното оръжие обаче си остават гладкоцевните пушки (shotguns). Без значение дали става дума за двуцевката или за скорострелния автоматичен Jackhammer, те са средството, с чиято помощ ще можете да причините най-големи поражения за единица време на всякакви противници. Причината за това са четирите вида муниции, с които можете да зареждате пушките. Освен обикновените патрони със сачми (стават най-вече за стрелба по диваци и пъхове), има противопехотни (flechette) срещу небронирани цели, бронебойни (истинският мъж никога не напуска бункера си без поне 20 такива патрона - те са универсални и страшно мощни), и EMP против роботи, тостери и всякаква друга механична измет.

Сред броните също има попълнения. Доста полезна вещ се оказва Environmental Armor (в свободен превод - броня с повишена химическа, радиационна и бактериологична защита). Тя може да сведе до минимум вредното влияние на разните отрови и най-вече да ви запази от облъчване. За съжаление, наред с положителните си качества, тя има и лоши страни. Намалява ефекта на част от уменията ви - основно на тези, които са свързани със сложни операции с ръце. Освен това промъкването с нея става по-трудно.

Най-добра защита продължава да предлага мощната Power Armor (механизирана броня). Както по-рано, тя увеличава силата на човека, който я носи, но оказва негативно влияние на някои от уменията. Освен това в кампанията на играта се намират само 3 подобрени механизирани брони (поне аз успях да се сдобия с толкова, като едната беше в тайник), и това може да представлява проблем, ако групата ви се състои от повече хора.

Медицинският инвентар също е набъбнал. Има няколко типа нови наркотици и доста разновидности комплекти с превързочни материали. Вече играта прави разлика между използването на лекарство за повдигане на жизнените точки, превързване и използване на докторска чанта. Ако превързвате някого твърде често, в крайна сметка той ще заприлича на увита в бинтове мумия. Играта ще ви се обиди, и ще нарочи героя ви за Bandaged (превързан, овързан). Оттук нататък всякакви опити да го бинтовате са обречени на неуспех, а единственият начин да го върнете към нормалното му състояние е да използвате върху него лекарска чанта. Освен това са добавени най-разнообразни степени на инвалидност, като Blinded (заслепен), Crippled (осакатен), Concussed (зашеметен, замаян), Knocked out (нокаутиран) и няколко подобни. Битките сред

Fallout Tactics

Съвсем в стила на предишните Fallout-и, BOS предлага на играчите обилно количество вулгарен език и жаргон. Пуританите по цял свят роптаха срещу това, но те за това са пуритани - да роптаят. Особено впечатление в играта прави един от персонажите - барманът Гневния Рик, който ще срещнете в мисията, където трябва да намерите и съберте частите от убит робот. Този пич дрънка толкова простотии, колкото и Еминем не може да изтърси в реч на годишната конференция на феминистката организация "Свят без мухльовци". Рик крещи, псува, заплашва, но в крайна сметка ще ви даде това, което искате от него. Имайте предвид, че начините да се докопате до желана вещ са няколко!

Пустошта са опасни, затова винаги водете със себе си доктор, обилно съоръжен с лекарски чанти, комплекти за първа помощ и лекарства. И не прекалявайте с дрогата, понеже пристрастяването е изключително неприятно.

За разлика от предните Fallout-и, в Tactics уменията Repair и Doctor изискват консумативи, т.е. не могат да се употребяват сами по себе си, а вместо това увеличават ефекта от използването на Repair Kit-овете и докторските чанти.

Защо е така? Много просто - в новата игра става въпрос за битки и тактика, затова не би следвало героите ви да могат да се лекуват безплатно. Добре, а поправянето защо е ограничено? За да не можете да вдигате безкрайно жизнените точки на превозните си средства, разбира се! Не споменах ли, че вече можете да използвате возилата си и в битка (по-точно - в част от битките)? А пък сред автомобилния парк има няколко типа машини, които въобще не са за пренебрегване. Освен в джип, ще можете да се возите на бронетранспортьор, разузнавателно бъги, танк и транспортьор със специален товар (ще видите какъв точно). Като натоварите екипа си вътре, ще можете да използвате оръжията на хората и машината си (танкът има орьдие) отвътре, без да се излагате пряко на вражеския огън. Тежко им на враговете!

/бел.ред. - Тъй като на Алекс се падна честта да разкаже за прелестите на Fallout Tactics, за отмъщение аз се заех да опиша проблемите на играта, за да разваля статията му. Щом като ми отмъкна играта под носа, това е най-малкото, което мога да направя за него. Та като стана дума за возилата в играта, не мога да не изразя разочарованието си от факта, че всяко едно от тях можете да използвате единствено и само в мисията, в която го откриете. Щом приключите мисията и откарате возилото в базата си - край. От тук насетне ще можете само да се придвижвате с него до мястото на мисията ви и след като я минете с него да се върнете обратно. Това е. Да не говорим че единствената мисия, в която можете да ползвате танка вероятността да сте си купили снаряди за него е едно към един милион. Защо ли? Ами защото няма откъде да знаете, че точно в тази мисия ви очаква танк. Да не говорим, че моят се заби в една от пясъчните барикади и не пожела да помръдне от там. Ти гониш Алекс /

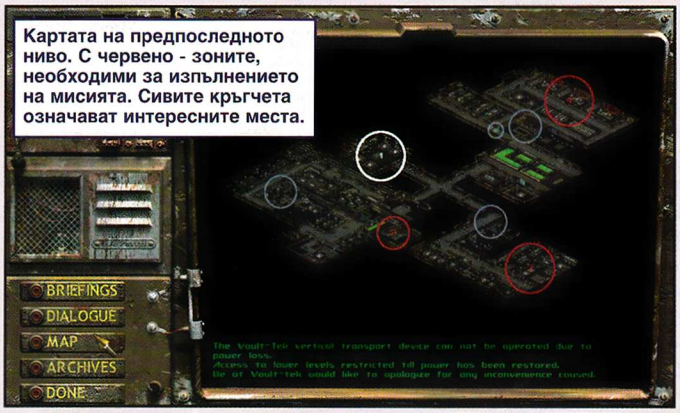
По какво обаче все пак Brotherhood of Steel се различава от предшествениците? Защото дотук изброените отлики влизат в рамките старата идея...

Най-вече по организацията на игра. По-рано получавахте някакъв куест, и тръгвахте по широкия свят да изследвате и да го изпълнявате. Тук работата е друга. Командирите ви дават мисия и от вас се очаква да отидете на съответното място (стигате до него както по-рано - с придвижване през картата на Пустошта), да избиете/измамите/оберете злите, и да се върнете в щаба за разбор и нов инструктаж.

/бел.ред. - Пак ще се вмъкна да кажа няколко думи. Тъй като Алекс спомена картата на Пустошта, исках да изтъкна, че придвижването по нея към или от мисия е едновременно най-вълнуващото и най-досадното нещо в играта. Най-вълнуващото, защото можете да се натъкнете на т.нар. "специални срещи", при които можете да изпопадате от смях, а и да сдобиете с някое интересно ново оръжие. Такива са например момченцето Фил, който бръмчи из Пустошта с колело и продава Нюка-Кола, или "Канадската инвазия", където 5 пършиви Канадски селяни с копия и счупени бутилки са тръгнали да завладяват Съединените Щати, или двамата братя Грим, които всъщност са супермутанти и т.н. Досадната част се изразява в непрекъснатите "случайни срещи" с обитатели на местната фауна. Докато в първите мисии това е

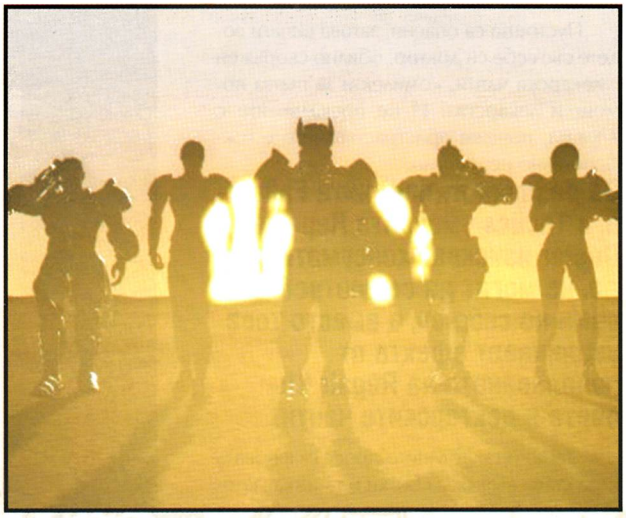
Отваряме внимателно вратата... Изненада! Четири кули пазят от другата страна. За щастие имаме електрически ракети в изобилие.

Ето така се обират труповете. Отляво е моят инвентар с муниците и дрогата, а отдясно - базуката на мъртвия робот.



Картата на предпоследното ниво. С червено - зоните, необходими за изпълнението на мисията. Сивите кръгчета означават интересните места.

Така се избира персонаж в началото. На вашите екрани - Snake.



приемливо и дори добре дошло (източник на амуниции и опит), то след средата на играта става изключително отегчаващо. Горе долу на всяко квадратче от карата ще се натъкваме на някого или нещо, и ако нямате член на групата с развито умение Outdoorsman (поне 80%), то няма да начин да избягате от сблъсъка. /

На няколко пъти ви дават по две мисии едновременно, но изборът ви се ограничава само до това коя да изпълните първа.

На теория можете да се връщате по местата, които сте посетили, но на практика в това няма голям смисъл. С други думи, играта е доста линейна.

/ Илияне, това май ти трябваше да го пишеш, ама карай да върви - бел. автора Бел. ред. Аман от усърдни колеги - ще остана без работа както е тръгнало. Всъщност и аз ще кажа няколко думи. Че играта е линейна, линейна е, но в случая това не е лошо. Все пак Fallout Tactics е тактическа игра с ролеви елементи, а не ролева игра с тактически елементи. Може би трябва да отбележа, че играта е по-скро линейна в глобален аспект, докато в повечето мисии има няколко начина за изпълнение на мисиите, като в зависимост от представянето ви ще има различни последствия. Ако помогнете на Deathclaw-овете, в следващите мисии ще можете да ги наемате в редиците си. Същото важи и за Ghoul-овете - ако ги спасите, те ще се присъединят към Братството. Това, което е по-неприятното в случая е, че за да изпълните по-безпроблемно голям част от мисиите, трябва да сте добре подготвен. Играта обаче в никакъв случай не е приятелски настроена в това отношение. Основния търговец във всеки от бункерите на Братството след всяка нова мисия ще има нова екипировка за продан, което е чудесно. Но единствения начин да разберете за какво служи или какви са характеристиките на тази нова екипировка е да я купите! В което също няма лошо, но като се опитате да я продадете обратно ви я взимат почти на половин цена. Това до голяма степен развваля удоволствието от пазаруването, защото за да прегледам новите неща в инвентара на търговеца трябваше да запиша, да ги купя, да ги разгледам, да преценя кое би ми трябвало, след това да заредя играта отново и да си купя само това, което ми върши работа. Тъпо, а?/

Другата голяма разлика е в дизайна на нивата и в начина на провеждане на битките.

Тук по подразбиране боят се развива в реално време, като характеристиките на героите и поведението им са адаптирани към новия режим на игра.

Например вече може да се укаже на даден персонаж, че трябва да стреля само по очите на врага, и той ще го прави в реално време без да е необходима намеса от ваша страна при всеки изстрел, както това става при игра на ходове. Ако обаче не ви харесва как се развиват събитията, винаги можете да преминете от бой в реално време към битка на ходове и обратно.

/ бел.ред. - Отново ще се намеся. Един от по-сериозните проблеми на играта, които я прави значително по-трудна, е лошия алгоритъм на движение на персонажите, или както се казва на английски pathfinding. Героите ви не могат да покриват по-големи пространства без да ги наглеждате непрекъснато - или ще забият в някое препятствие, или по незнайни за мен причини няма да могат да открият пътя към целта си. Да не говорим за скупчването един зад друг и невъзможността да се заобикалят, която на моменти е направо вбесяваща. Играта сама по-себе си е доста трудна, а този проблем я усложнява допълнително. За по-обръгнатите геймъри това няма да е болка за умиране, но може да се окаже отблъскващ фактор за по-свежата кръв. /

Нивата са много големи и наситени до краен предел с противници и други препятствия. Ако разчитате на сила за победата си (какъвто беше случаят във Fallout 1/2), няма да стигнете далече. Тук за всяка конкретна ситуация трябва да измислите тактика, да промените подхода си конкретно за нея. Дали ще се промъквате в гръб на врага, ще го атакувате иззад прикритие, ще използвате снайперисти отдалече, ще стреляте отблизо с тежки оръжия, ще щурмувате с гранати и пистолети или ще търсите сблъсък в ръкопашен бой - това зависи от уменията на героите ви, от местността и разположението на противника. Във всеки конкретен случай отговорът е различен. Едно обаче е сигурно - ако ви убият два-три пъти подред, най-добре се замислете къде бъркате, вместо да продължите безплодните опити по метода "тъп, но упорит".

/бел.ред. - Всъщност, дизайнерите на

играта са създали нещо, което аз наричам "Гнева на боговете". Да речем, че сте в много тежка ситуация. Битката е доста напечена, но не ви се презарежда стара игра и искате на всяка цена да минете без много поражения. Започвате да записвате след всеки успешен изстрел. В един момент обаче правите грешка и решавате да заредите последната записана игра. В този момент "Гневът" се излива върху ви - вражеските единици сякаш започват да стрелят по-точно, изведнъж излизат иззад позициите си и ви притискат, изневиделица пристигат подкрепления и като цяло нещата започват да изглеждат по-зле, отколкото преди да презаредите. Не знам дали това е бъг в играта или умишлено нововъведение, но ми харесва. Това е наказанието за тези, които се опитват да преодолеят трудностите по тънката линия. Айде да ви видим сега!/

Fallout Tactics не е идеалната игра. Тя (засега) има доста технически и интерфейсни проблеми. ***/бел.ред. - Поне веднъж на игрална сесия ме изхвърляше в Windows заради проблем с някои текстури. Все пак Interplay бързо реагираха на този проблем, като пуснаха 85 MB-ов пач! Евала пичове!*** / Зад несъвършената й фасада обаче се крие невероятно богатство за тези, които търсят задълбочен геймплей. Интересната система за развитие на героите, увлекателната история и добре построените мисии представляват едната страна на медала. Другата, която поне за мен е по-важна, е заключена в настроението, което играта носи. Начинът, по който успява да ме вкара вътре в света си. Да разкрие пред мен едно възможно бъдеще в цялата му грозота и отблъскваща безмилостност, и от всичко това да дестилира човещина. Да ме прекара заедно с героите ми през земя, изтърпяла всички бедствия на апокалипсиса, и въпреки това запазила способността си да ражда живот. Да ме накара да изпитам опиянението на победата, когато видя четиримата супермутанти да падат в краката на полумъртвия ми герой, покосени от последните бронебойни патрони. Да ме подбуди да изпитам жал към същите грамадни, безпощадни същества, които нещо в Пустошта е подгонило и отчаяло до такава степен, че да се хвърлят в безнадеждна атака с голи ръце срещу бронетранспортьора на групата ми. Да ми даде чувство на отговорност към другарите на героя ми и към хората, които Братството трябва да защитава. Да ме кара нощ след нощ да крада от съня си, само и само да мога да остана в света й още малко.

Не мисля, че скоро ще попадна на игра, която да може да наподоби дълбочината на геймплея и атмосферата на Fallout Tactics. Смятам, че всеки, който изпитва удоволствие от ролевите или тактически игри, трябва да я изиграе. За останалите тя предоставя идеална възможност да се влюбят в тези жанрове. А пък на мен ми остава само да ви завиждам, че финалната анимация на играта за вас е все още в бъдещето.

/бел. ред. - Амин! По-добре и аз не мога да го кажа. Въпреки всичките си технически проблеми, Fallout Tactics е невероятна игра, с неповторима атмосфера и увлекателен геймплей! Няма да повтарям на Алекс думите, просто ще ви кажа, че това е заглавие, което всеки уважаващ себе си геймър би трябвало да притежава в колекцията си./

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	ОБЩО
8,5	8	7	10	9,5

Автор: uRKO

F1 RACING championship

Ето, пред нас най-после е и последният симулатор на състезанията във Формула 1. По скромното ми мнение е и най-добрият, по-добър от Grand Prix 2 - дългогодишният еталон за F1 игра, по-добър и от Grand Prix 3. Настоящата игра е плод на дългогодишен труд от страна на екипа на Ubi Soft, който в края на 90-те години стана известен с първите си две игри по темата, а именно Formula 1 и Monaco Grand Prix, много качествени продукти, на които малко не достигаше да се преборят с най-големите си конкуренти, а именно гореспоменатите игри на Microprose.

Сега обаче часът на Ubi Soft най-после удари.

За какво става въпрос:

ЛИЦЕНЗЪТ - В F1 Racing Championship ще имате възможност да карате всички марки коли по официалните писти и да влизате под кожата на оригиналните пилоти от Формула 1. Неприятен факт е, че лицензът на играта не е от настоящия сезон, а от този през 1999 година, но това все пак е подробност а не основен недостатък. А и като се сетим за заглавията на тази тема излезли заедно със старта на сезона и притежаващи тазгодишен лиценз става ясно че "важна е мадамата, а не козметиката, с която се е поляла". Говорим за "шедьоврите" на EA Sports.

ИНТЕРФЕЙСЪТ - Всички менюта в F1 Racing Championship карат геймъра да се почувства комфортно още от първото пускане на играта. Дадена е възможност за фини настройки на картината и звука. Това е много важно тъй като за да я играете горе-долу на средно качество ще ви е нужен компютър от типа на Celeron 600 с 128 MB RAM (оперативна памет) и видеокарта с 32 MB RAM (желателно Nvidia GeForce). За максимални детайли и високи разделителни способности ви трябва компютър за около 2000$;-).

ГРАФИКАТА - По този параграф играта просто няма равна. Болидите са пресъздадени свръх-детайлно, като при всяка марка автомобил са спазени специфичните особености на купето и вътре в кокпита. Пистите са виртуални копия на оригиналните. Радост за окото е да се кара в Монако където трасето минава през самия град и това е дало възможност на дизайнерите от Ubi Soft да разгърнат таланта си напълно, като са пресъздали разнообразни архитектурни стилове, море и яхти. Общо взето тази писта е уникат в това отношение, но и по всяка от останалите трасета могат да бъдат видени красиви пейзажи.

ЗВУКЪТ - Много геймъри подценяват този елемент от играта, но грешат. Именно в детайли като звука изпъква всеки добър рейсър, тъй като без детайлно пресъздаден шум на двигателя, целият останал труд - цялата атмосфера би отишла по дяволите. А когато една игра претендира за името "симулатор" всеки един от компонентите й трябва да е възможно най-близко до действителността. В F1 Racing Championship саундът е чудесен, и спомага в голяма степен за шофиране с ръчни скорости, в което именно е и солта на подобни игри. Интересна е възможността за настройка на силата на звука на собствения двигател и този, който се чува от колите на опонентите ви. При най-финно бъзикане може да се постигне чудесен резултат при който хем шума от чуждите болиди няма да пречи хем ще се чува когато враговете ви намаляват пред вас или дават газ зад вас.

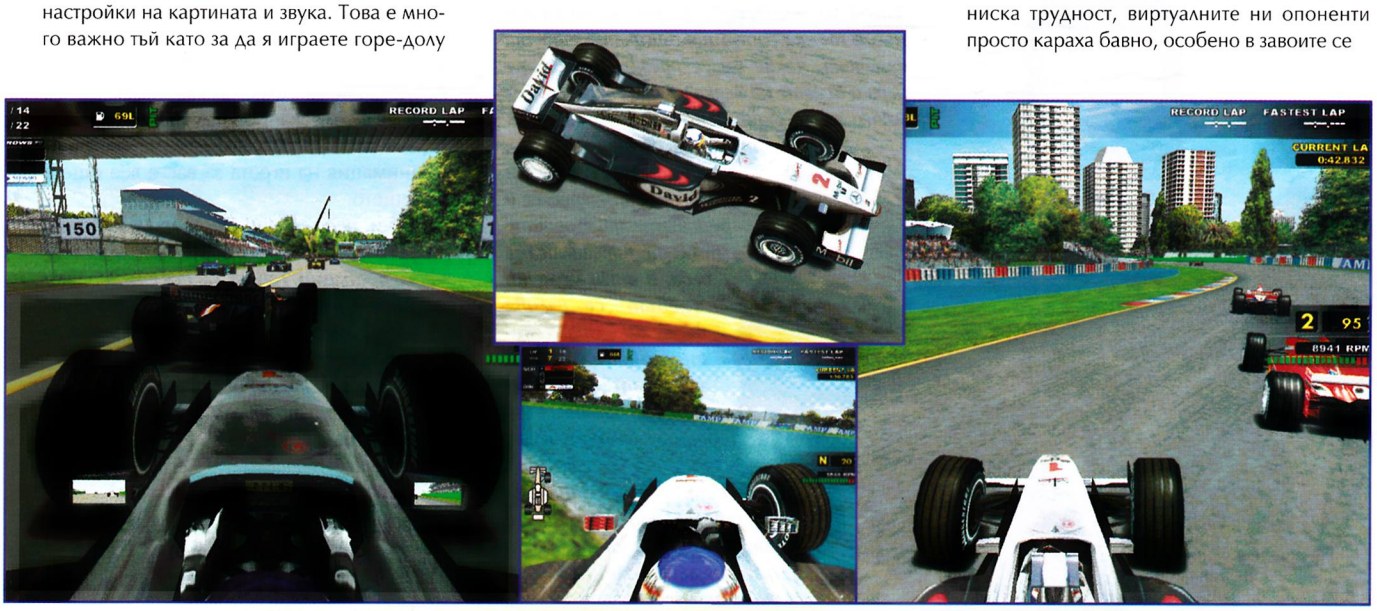
ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ - Тук напредъкът спрямо миналото е може би най-голям. Навремето, когато пуснехме F1 игра на ниска трудност, виртуалните ни опоненти просто караха бавно, особено в завоите се

F1 RACING

Производител
Ubi Soft
Разпространител
Ubi Soft
Жанр
racing simulation
Internet
www.ubisoft.com
Изисквания
Celeron 600, 128MB Ram, 32 MB 3D Videocard

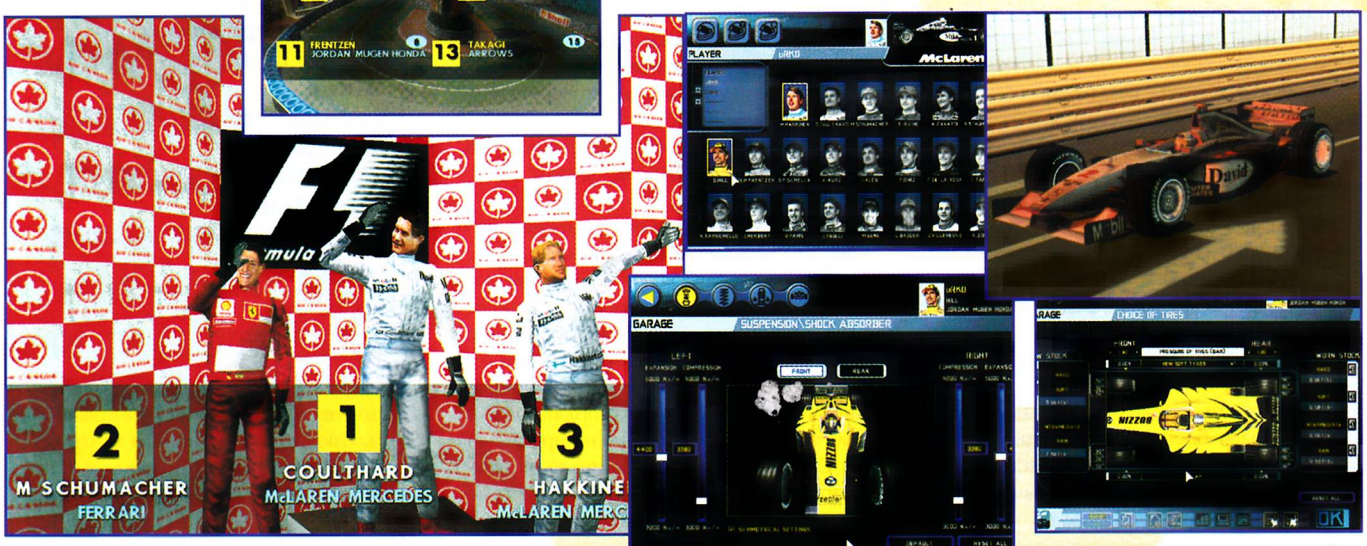
СДЪВКАНО И ...

F1 Racing Championship е перфектен симулатор, благодарение на прекрасната си аудио-визуална атмосфера, добрия изкуствен интелект и завладяващия геймплей.



влачеха като свински черва, и всеки сравнително печен шофер ги изрязваше без проблеми. На средна трудност нещата се променяха само откъм това, че скоростта на опонентите се качваше с няколко десетки процента. На висока трудност гадовете просто нямаха застигане, караха по идеалната крива на съответната писта и допускаха грешка само ако ги нацепиш "изодзадзе" и ги изхвърлиш от пистата. С две думи конкурентите ни се различаваха единствено по средната си скорост на различните трудности. Днес нещата са отбелязали не малък напредък. Примерно кара си човек и се движи шести, пред него има два болида, които правят зверска катастрофа, изхвърчат от пистата, а човекът просто ги задминава и вече е четвърти. Друг случай - ДейвидУлтарад води с две обиколки, при което на двадесетата обиколка изхвърча на остър завой и потрошава колицата си в мантинелите. Просто в играта е заложен генератор на случайни събития, доближаващ виртуалното състезание все повече до действителността, където гърмят двигатели, пукат се гуми, развалят се скоростни кутии и т.н.

ГЕЙМПЛЕЯТ - Играта се отличава със страхотно реалистичен геймплей, като особено притежателите на Feedback волани ще могат да усетят какво точно означава да караш върху пясък или що е това рязко изпреварване в завой качил двете гуми върху някой шикан. F1 Racing Championship може да се играе чудесно и с най обикновена клавиатура, като е почти задължително да се включи ABS - при изключен такъв не можете да завивате когато сте натиснали спирачка и е абсолютно задължително да се включи anti-sliding - ако не пуснете, повечето завои ще са една малка въртележка за вас, а ако падне и дъжд...



НАСТРОЙКИТЕ ПО БОЛИДА - И накрая за най-големите почитатели на този род игри в F1 Racing Championship са предвидени настройки по самите болиди. Като казвам настройки не си представяйте един два основни параметъра - не, тук става дума за един виртуален гараж в който можете да промените почти всичко, което е позволено за нагласяване и на практика. За мое голямо съжалѐние няма възможност за измама!? Например опитайте да намалите ъгъла на предният и задния спойлер и се радвайте на десетина километра/час в повече по правата, но пък пробвайте да вземете и някой завой после. Или намалете до крайност разстоянието между земята и долната част на купето и минете през някой повдигнат вираж. Интересно е и да усетите разликата в спирачния път зависимост от това колко тунджа сте сипали в резервоара. Абе с две думи дадена е възможност да направите от магаре кон, но имайте предвид, че това е само на теория, а на практика бихте спънали магарето. Това разбира се не означава, че тези настройки са безсмислени, просто за всяка писта има заложени настройки за всяка марка автомобил, като само след детайлно изучаване на играта и чрез фино пипане тук-там конят ще стане по-бърз от магарето.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ - Формула1 симулаторите по принцип са игри които се джиткат истински от много малък кръг играчи и тъй като аз самият съм един от тези льохмани искам да призова всички потенциални последователи - Играйте F1 Racing Championship!

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
9	9	9	9	9

Автор: ELEXIS

KOHAN
immortal sovereign

Кой казва, че безсмъртието е дар от боговете?

Кой го твърди?

Глупци! Неуки глупци! Какво знаете вие за безсмъртието?

Безсмъртието е цяла вечност самота...

Дар или проклятие.

Какво ще кажете вие?

Веднъж попитах един приятел. Каза ми: Да не съм луд. Предпочитам кратък, но пълноценен живот. Бих приел, но само ако го прекарам с теб.

Прозвуча красиво. Предполагам, такава е била и целта.

Жалък лицемер. Пет месеца по-късно скъсах с него.

Знаете ли, струва си да се замисли човек. Здраво бронирани от непоклатимата си вяра в абсурдността на съществуването му ни е лесно да махнем иронично с ръка: "Какво, безсмъртие? Разбира се, че не бих приел..."

Но... я си представете, че изведнъж се обърне световният порядък, че Лукавият изпълзи от сенките и постави Амулета на безсмъртието върху нежното кадифе на бляновете ви.

Ще почувствате ли тежестта на топлия метал, как той потъва в податливата материя и й отдава енергията си, как я подхранва? Ще можете ли да устоите на Изкушението?

Да, представете си това, представете си, че някой ви предложи безсмъртие и едно единствено условие - да отговорите веднага, сега!

Оставен сам със себе си всеки може да си отговори на този въпрос. Честно.

Изглежда, че в случая с расата на Коханите, отговорът е бил положителен.

Митични полубогове, тайнствени създания или просто неразумни, изкушени от едно примамливо, но непосилно бреме смъртни? В света на Кхалдун Коханите отдавна са само легенда. Стотици години са минали от времето, когато гордата раса е била пометена от пълчищата на мрака.

Стотици години, през които то е трупало прах и забрава върху името й. Но ето, че часът една легенда да се завърне най-после удари.

Дариус Джавидан, последният Кохан. Призваният да възвърне величавото минало. Живял в друг свят, той намира странен Амулет, който го пренася в Кхалдун и му разкрива същността на неговия произход. Дариус ще поеме по пътеките на съдбата, устремен в своя кръстоносен поход, а вие ще го следвате неотлъчно и ще го направлявате.

Това накратко е историята на Kohan: Immortal Sovereign. Може би се питате как е възможно да бъдат победени безсмъртни? Тайната е проста. Всеки Кохан е обвързан с Амулет, който съхранява безсмъртна му душа. Тялото може да бъде унищожено, но амулетът не. Задачата на Дариус е да издири амулетите на своите събратя и да ги възкреси за нов живот. Амулетите са пръснати из цялата земя и се пазят от какви ли не зловещи сили и създания. Предстои ви всичко друго, само не и скука. Предстоят ви, простичко казано, приключения!

KOHAN

Производител
TimeGate Studios

Разпространител
Strategy First

Жанр
Real Time Strategy

Internet
www.kohan.net

Изисквания
Celeron 400, 64MB Ram, 400MB Hard Disk Space

СДЪВКАНО И ...

Kohan е стратегия в реално време, където се долавя вятъра на промяната. Иновативна система за контрол на единиците по групи, както и интересен икономически модел са двата най-силни коза на това заглавие.

Епичните битка няма да са рядка картина в Kohan

ИНТЕРНЕТ

По традиция - нали съм все още неопитна в ревюирането на игри и, честно казано, винаги с голям страх подхождам към тази дейност - преди да се захвана с играта се разравям мрежата, за да видя какво са изписали по-ерудираните от мен. Общо взето оценките са впечатляващи. Движат се някъде около деветте десетки. Имало много нови идеи, уникална система на групиране на единиците, много динамика и екшън, оригинален подход към икономиката и мениджмънта, теренът оказвал влияние при битките, добър Изкуствен Интелект...

Свършат ли парите - лошо. Кръвта на всичките групи ще започне бавно да намалява докато не стигне една плюнка живот.

Да, наистина впечатляващо. Както се оказа по-късно, освен това и вярно. Така че всички, които ценят късата, сбита информация, могат да приемат този абзац за едно кратичко резюме и да прескочат понататъшната ми многословност. Следващите редове са за останалите.

ИГРАТА

Kohan е стратегия в реално време. Една от многото напоследък, съгласна съм. Но една от малкото, които действително предлагат нови идеи и различен геймплей. На първо място, в много отношения, тя доста наподобява на един свой походов събрат. Вездесъщият Heroes of Might&Magic. Или както твърди домашният ни Феномен, Полтъргаистът от Обеля, Детето-чудо..., с други думи брат ми (все се чудя защо не го оставя той да пише статиите), още повече приличала на Disciples. Може и да е прав, тази игра просто я пропуснах.

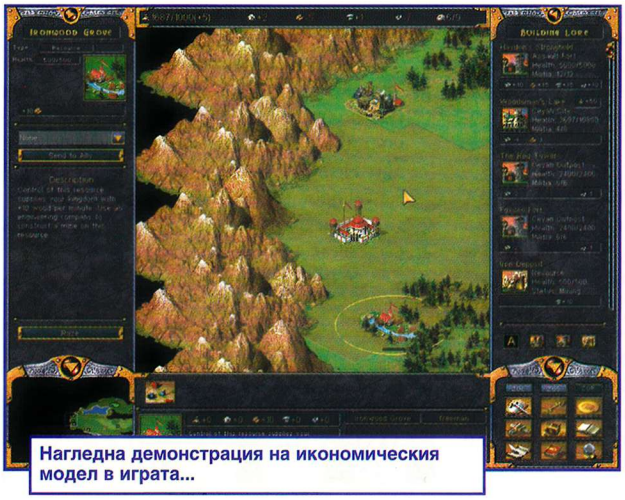
Та, идеята е, че си имате замък (поскоро в началото е само село), а в него можете да строите сгради. При определено количество построени сгради можете да го ъпгрейднете, при което той почва да ви носи повече пари и ви дава възможност да строите още сгради. И така докато построите всички сгради и го ъпгрейднете до максимум. Както виждате приликите са очевидни. Парите ви се увеличават не на ход, а с определена скорост за единица време. Сградите също могат да се ъпгрейдват по веднъж, като обикновено имате поне две възможност, които ви носят различни ползи. По всяко време можете да продадете дадена сграда и после да я ъпгрейднете отново, спирайки се на някоя от останалите възможности.

Всичко струва пари и ресурси и изисква определено време. Освен нарастване на приходите, развитието на селището ви ще ви осигури и нарастване на зоната ви на влияние, а също така и на количеството войска, което ще можете да произвеждате. Какво означава това? За да го обясня ще се наложи да се спра на един друг аспект на играта - единиците ви.

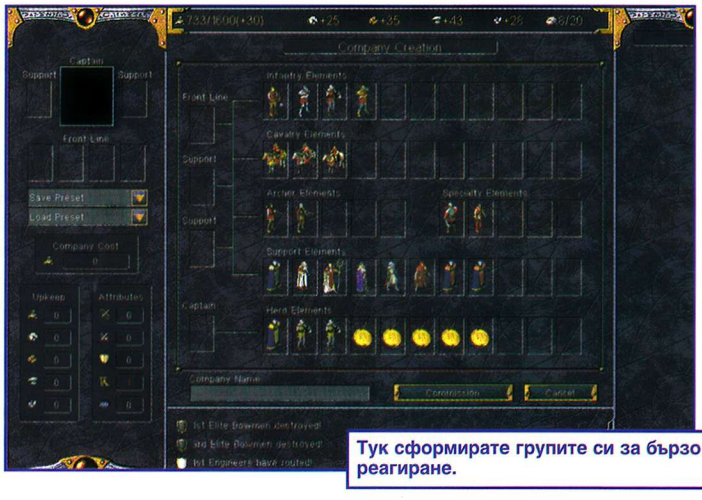
В Kohan не ръководите пряко всяка една от единиците си. Тук имате "партита". Както стана дума, броят на партита зависи именно от степента на развити на града ви. Всяко парти се води от лидер и се състои, заедно с него, от 5 до седем единици. Лидерът може да бъде обикновен капитан, а може и да е Кохан. Всеки Кохан е уникален с допълнителните бонуси, които дава на останалите от своето парти. Това може да бъде повишена атака или защита, някаква дефанзивна или подсилваща магия, бонус върху показателите на определен вид единици (примерно кавалерия) и така нататък. Освен това Коханите трупат опит в битките. Честно казано влиянието на въпросния опит не е токова явно изразена, но промяна на показателите все пак се забелязва. Хитрото тук е, че ако ви убият някой Кохан, той разбира се не умира и тъй като Амулетът му е във вас можете да го съживите срещу известна сума в града, но тогава го получавате загубил целия си опит. От това произтича едно много неприятно следствие - животът му е намалял значително. За някои Кохани тройно, а това вече е наистина много.

Какви единици ще имате възможност да включите в партито зависи изцяло от това какви сгради сте построили, като решаващи в случая са Blacksmith, Barracks, Woodmill, Temple и Library. Когато партито ви влезе в битка и претърпи някакви загуби вие можете да се върнете в зоната си на влияние и там единиците ви постепенно ще регенерират. Така че, колкото е по-голяма зоната ви на влияние, тоест, колкото по-голяма част от картата покрива, толкова по-лесно ще ви е да играете. Освен това за да можете да експлоатирате мините - да има и мини, разбира се, в играта има общо 4 ресурса, трябваше да ви го кажа по-рано - е задължително те да се намират в нея. Зоната на влияние би могла да се увеличава и със строежа на outpost-ве (които са сред приоритетите на инженерите) или със застрояването на ново поселище (за което пък са ви необходими заселници).

Единственото важно, което пропуснах да кажа за града ви е, че за опазването му, в случай, че нямате наблизо войска, нарочена за тая цел, се грижи така наречената



Нагледна демонстрация на икономическия модел в играта...



Тук сформирате групите си за бързо реагиране.

милиция. Количеството й зависи от степента на развитие на града и наличието на стена. Обикновено единият от ъпгрейдите на стената води до увеличаване бройката й.

ФРАКЦИИ И БИТКИ

Четири са фракциите - Ceyan, The Coucil, The Nationalists и The Royalists. Те се отличават в някои показатели една от друга, но общо взето - като начин на игра - са идентични. Всяка една си има своите Кохани. Това в никакъв случай не бива да ви кара да мислите обаче, че са еднакви. В кампанията ще имате възможност да се запознаете с особеностите на всяка една от тях - със силните им и слаби страни.

Битките в Kohan са едно от нещата, което ме накара да се влюбя в играта. В нея няма да ви се наложи да кликате безумно. В битките (а сега като се замисля и в играта изобщо, но за това по-късно) вашето участие е някак на по-макро ниво. Какво имам предвид? Ами единственото, над което имате власт, е да насочите накъде да се втурне партито ви, или пък партита ви, ако са повече. Влезе ли врагът в обсега на видимост на бойците ви, вие просто губите контрола си над тях. Оттам насетне всичко протича напълно автоматично. И преди отвратено да поклатите глави ще ви кажа, че Изкуствения Интелект е на такова завидно добро ниво, че партито ви се справя по един наистина великолепен начин. Може би сега си мислите, че в играта няма динамика? Вижте, аз съм играла StarCraft, нямам естествено претенции за квалитетност, а и на всичкото отгоре знаете - блондинка съм, но все пак имам представа какво означава екшън RTS.

Kohan отстъпва съвсем малко в това отношение. Бях си запазила това изречение за по-късно, но ми се струва, че това е възлов в момент в статията и трябва да изстрелям този патрон точно тук:

Kohan е перфектната стратегия за една жена. Повярвайте, имам опит и в двете - наясно съм и със стратегиите и с това да си жена - играта е толкова лесна за усвояване и интуитивна, че би могъл да я играе всеки. Казах лесна за усвояване, а не лесна като игра. Ще има случаи докато я играете единственото, с което да се занимавате да бъде бълването на войски и хвърлянето им в различни горещи точки от картата. При това в продължение наистина на много време. Невероятна динамика. Играта е тежка дори и на средна степен на трудност. В случая визирам главно custom сценариите, кампанията ми се стори доста кратичка и сравнително безпроблемна за преодоляване, а от мултиплеъра така и не успях да придобия впечатления. Разсъдете сами. Максималното количество партита, които можете да направите е 20. Това означава около 140 единици, но за да имате право на 20 партита трябва да имате поне няколко града. Във всеки град има милиция. Ако сте построили и outpost-ове само вашата налична войска може да надхвърли 200 единици. Но по картата има и маса врагове, с не по-малко армия от вашата.

Лошият в атака. Добре, че съм в рамките на Supply Zone-а на града ми и хората ми бързо ще се възстановят.

(Да не говорим за независимите гадини, които щъкат и хич не са малко.) И то врагове, които напират като приливни вълни - постоянно, без умора, без край...

При положение, че е много трудно да унищожиш напълно едно парти, защото когато съставът му заплашително намалее оцелелите си плюят на петите и тичат в зоната да се възстановят, този неспирен, талазен рейд към подстъпите ви изобщо не е толкова невероятен или мъчно постижим. В този ред на мисли, бих ви посъветвала да не позволявате на противниците си да застроят прекалено много градове из картата. Става ужасно. Именно тази уникална спойка между лек, достъпен геймплей, висока трудност и динамика прави за мен от Kohan, толкова брилянтно заглавие.

ИКОНОМИКА И МЕНДЖМЪНТ

За разлика от повечето стратегии, които напоследък изискват все повече заравяне в дребен и понякога досаден микромениджмънд Kohan, предлага далеч по-спокойна и приятна икономическа система. Общо взето всичко става автоматично. Просто построявате съответните сгради и оттам играта се оправя сама. Парите и ресурсите ви се трупат в градовете, вие само харчите. Ако сметнете за необходимо, в пазарите можете да зададете част от ресурсите ви автоматично да се обръща в пари и... ами, това е. Боже, колко малко ми се наложи да пиша тук!

И ОЩЕ, ПРЕДИМНО ХУБАВИ НЕЩА

Едно от нещата, с които трябваше да започна, а то кой знае как остава за накрая е туториалът. Можех да напиша тази статия само като изиграя него. Ще ви научи на всичко, което трябва да знаете за играта по един толкова лек и приятен начин, че няма да забележите кога е свършил. Там например нагледно ще узнаете как различният терен оказва влияние върху единиците ви и как те едва се влачат в пустиня и сред гъста гора и се уморяват. Ще разберете, че теренът влияе пряко върху морала им, обозримата територия и дори върху бойните действия. На равно например копиеносците са страшна сила и по принцип се справят без проблеми с мечоносци, но в гората нещата се завъртат коренно. Въпреки, че по време на едни по-динамични действия би било трудничко човек да помисли за тези неща, неведнъж съм наблюдавала реалното влияние на изброените подробности в битките.

Друга добра страна на Kohan е интерфейсът. По време на игра се борави основно с мишката, но иначе има и шорткъти, селектирането и групирането на партитата, както и номерирането на групите от 1 до 0 е вече стандарт и не отсъства и тук. Също и нагласянето на скоростта на игра.

Може би единственото разочарование, което преживях с играта дойде откъм графиката. Честно казано скучна 2D графика. Може би именно затова играта върви сравнително плавно и при големите стълпотворения, но все пак за разглезения ми взор - какво да се прави нашите са маниаци на тема огледала в къщата :-) - това се оказва твърде незначителен аргумент в нейна защита.

Тук ще ударя точка, с ясното съзнание, че не всичко е казано и че този път може би съм подвела очакванията ви за увлекателност. Сама го виждам, но днес май не ми е ден. Не е виновна играта, тя е чудесна. Може би просто нямам вдъхновение.

Надявам се следващият път да съм в състояние да се реванширам.

Дотогава!

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
8,5	8	8	9,2	8,8

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2
DIABLO II
само 1 лев на час
PlayStation 2
гарантиран бърз
достъп до INTERNET
ползване на
HEADOFF мрежата
компютърен клуб
МАСКАТА Z
colin mcrae rally 2.0
Компютърен клуб МАСКАТА Z
ул. Д-р Стефан Сарафов 24, тел.: 953 41 29, 088 887 672
Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер
МаскатаZ

Автор: SNAKE

SUMMONER

Много хора ме критикуват за липсата на обективен поглед над нещата, за които пиша. За твърде крайните ми мнения. Колегите често пъти са ме молили да увеличавам или намалявам оценките родени в огъня на разпалените от играта емоции, защото са били твърде завишени или обидно ниски. Напълно ясно съзнавам, че добрата журналистика не се прави по този начин, че личното мнение не трябва да бъде нищо повече от фон на който да ви представя плюсовете и минусите на съответната игра, които трябва да бъдат разгледани от гледна точка моментното състояние на пазара и съответния жанр и да бъдат съобразени с потенциалната таргет-аудитория на продукта. Знам ги тия работи, не е като да не ги знам. Само че винаги съм отдавал далеч по голямо значение на онези невидими нишки, които изпълзяват от монитора и нежно придърпват съзнанието на играча във виртуалният свят, които открадват сетивата ни и поемат контрол над емоциите ни. Винаги съм се предоверявал на чувствата си, може би защото истеричните крясъци на сърцето ми някак си са успявали да надвикат тихия, хладен и безпристрастен глас на разума. А може би защото човек се чувства истински жив единствено в кладата на същите тези емоции, контрола над които попада в ръцете на производителите на съответната игра в момента, в който загася лампите и седна пред компютъра. Нямам навика да вегетирам, да зяпам с празен поглед монитора и да играя по навик. Именно за това често пъти ви разказвам за радостта, страха, болката, яростта, скуката и отегчението, оставяйки на задължителните игрални компоненти като графика или ИИ по няколко жалки редчета. Дължен съм да ви помоля за прошка, но не вярвам да се променя.

И понеже в Summoner не се намери почти нищо, което да предизвика у мен позитивни емоции смятам да оплюя играта. Справедливо или не. Въобще не изключвам възможността тя да допадне на някои от вас за това в края на статията ще споделя с вас част от личния си опит и някои изровени от мрежата нещица. За да има някаква полза дори и от поредната ми крайно субективна статия.

Значи ето как се приготвя Призоваващ според специализираните книги. Вземате сравнително приличен триизмерен графичен енджин, разбърквате в него равни количества Darkstone и Baldur's gate, порьсвате със ситно нарязана фентъзи история, разискваща вечния мотив за преоткриването на истинското аз, слагате две лъжички пикантна азиатска атмосфера и добавяте нововъведения на вкус. Варите на слабия огън на собственоръчно сътворени ролеви правила. Горещият Призоваващ се сервира в Playstation 2-купички, а когато поизстине може да се консумира и от PC-тавичка.

Полепналата по дъното на тенджерата история разисква съдбата на младия Джоузеф. Роден с дарбата на призоваващ той използва магическите си умения, за да призове демон, който да спаси селото му от нападналите го разбойници. Закономерно оплесква работата, защото е твърде млад и силите му не стигат, за да удържи контрола си над адското изчадие. Така гадината унищожава и селото барабар с нападателите, а Джоузеф, обзет от непреодолимо чувство на вина захвърля пръстена си на заклинател в един кладенец и се заклева над пепелищата, че никога вече няма да използва силите си. Както може

SUMMONER

Производител
Volition

Разпространител
THQ

Жанр
third person action-adventure

Internet
www.summoner.com

Изисквания
Celeron 400, 64 Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СЪТЪВКАНО И ...

RPG-то, от което се очакваше да промени представите ни за жанра успя единствено да затвърди вярата ми, че не трябва да се доверявам на preview-тата. Дори и на тези, които сам съм ги писал.

Храмът на Утат. Според легендата сестра му го е убила, но мен ако ме питате си е умрял от разрив на сърцето след като се е видял по стенописите.

Поеми тоя fire- damage. Спокойно, ще ви кажа как да си го намерите този меч.

Флийс позира за реклама на туристическа агенция Iona-travel ООД

Thief 3. Флийс се опитва да се промъкне незабелязано покрай стражите. Както личи от снимката - неуспешно

би се досещате съдбата го прецаква могъществено и го принуждава да наруши клетвата си. Заради едно старо пророчество, според което заклинател ще извърши преврат, злият император Мърод изпраща армията си след Джоузеф, който от своя хуква да намери стария си учител по призоваване Яго, за да разбере що искат да го колят. Последният му разяснява разни работи за съдбата, от която никой не може да избяга, нашият въздъхва тежко и ръгва да спасява света. В начинанието му помагат следните индивиди, подредени по ред на появяването си на сцената и по сексапил. Флийс - крадла, която по стечение на обстоятелствата иска да влезе незаконно в замъка в Lenele по същото време като Джоузеф. Освен, че има най-хубавите ци в екипа, Флийс се явява и най-симпатичният персонаж в играта. Следва Розалинд, дъщерята на Яго. Ще я срещнете манастира Йона, където Яго я е изоставил заедно с майка й, когато е тръгнал да търси момчето с белега на призоваващ. Майка й умира скоро след раздялата, нещо за което тя съвсем закономерно обвинява Джоузеф. Последният персонаж, който ще се включи в битката е воинът Джекар - приятел на Джоузеф от младежките му години, който губи цялото си семейство в клането организирано от Джоузеф и демона му. Той се заклева на гроба на брат си, че ще убие Джоузеф, но съдбата прецаква и него. Като редови войник в Медиванската армия той получава пряка заповед от крал Билайъс VI да помогне на Призоваващият в битката му срещу император Мърод. Приятна компания както виждате.

За съжаление взаимоотношенията между персонажите си остават такива, каквито сценарият е отредил да бъдат и няма да можете да им повлияете по никакъв начин.

Иначе най-неприятното нещо свързано с историята са междинните анимации, които представляват едни изключително грозни и безлични статични картинки, на фона, на които диктор ни обяснява за какво точно става дума. Сравнението с филмчетата на Baldur's gate-ите или Diablo-тата са като между Матрицата и рекламата на белина Аче. Срам!

Иначе графичният облик, облякъл героичният ви поход принципно не е лош и на моменти може да ви изненада с изключително приятни за окото визуални ефекти, съпътстващи някои магии. Реално графиката се явява най-силната страна на играта въпреки, че от времето, когато въздишах по предварителните скрийнове минаха близо две години, през които връз монитора ми се изля доста визуална наслада.

Звукът обаче е лош. Досаден и крайно еднообразен. В едно walktrough за играта, което четох, авторът беше написал в заключение "и благодаря на Coal Chamber, Static X и Rammstein благодарение на чиято музика не ми се налагаше да слушам тази на играта". В този ред на мисли аз благодаря на Savatage, Amorphis и Хиподил.

ИИ-то също не е стока, но както доказа навремето Vampire тези неща могат да се оправят, поне в някаква степен, с адекватни кръпки (между другото първият появил се patch поне при мен не спадаше към графата "адекватни", защото след инсталирането му играта просто отказа да тръгне), така че съм склонен да си затворя очите пред куция патфайндинг и неадекватният тиймуърк. Далеч по-сериозен проблем плачещ за кърпене обаче са бъговете (най-незначителните от които са свързани с чест отказ на играта при лоудинг и разкапване на текстурите при натискане на alt + tab) утежняващи и без това тежкия геймплей. Както ни беше обещано навремето светът на Summoner е доста обширен. Градовете, в които ще се разхождате са огромни и пренаселени с NPC-та. Броят на събкуестовете, че и на основните такива също е забележителен. На думи звучи прекрасно.

Ако го видите на практика обаче ще брадясате, осъзнавайки жестокия факт, че посмъртно не можете да се ориентирате.

Защото нивата, въпреки похвалната идея на дизайнерите да преплетат в тях влияния от европейската и азиатската култура в името на уникалната атмосфера, са доста еднообразни и е изключително трудно да намерите човека, който ви трябва в лабиринта от твърде еднакво изглеждащи улици и алейки. В добавка картата, която би трябвало да е вашето спасение в тази нелека задача е бъглива колкото си искате и има лошия навик да се измества така, че половината от квадрата, в който се намирате да остава извън полезрението ви, барабар с отметките, които прилежно сте си записали на него. Quest log-ът от своя страна услужливо записва само

най-ненужните ви сведения, свързани със съответния куест.

И най-накрая камерата е разсипващо неадекватна. В превюто писах, че ще бъде фиксирана в изометрична преспектива. Де да беше!

Ако някой се беше сетил да я оправи овреме без замисляне си качвам крайната оценка с две точки. Така не се играе, бе братя. Пущината винаги се измества в най-лошия възможен ъгъл и докато смогнете да я върнете в сравнително удобна позиция (при което движение трябва да изминете поне два километра по мауспада и да хванете мускулна треска) тя отново успява да се извърти. При схватките нещата стоят малко по-добре, най-вече заради възможността да включите паузата та поне няма да ядете излишен бой, но това не е особен повод за радост при положение, че боят е едва около ? от игралното време. Да не говорим, че с него ще си имате други ядове. Първо рекламираните chain-атаки, които трябваше да са солта на боя, придавайки на Summoner лек аркаден комбопривкус, не работят като хората и след половин час отчаяни опити да им хвана цаката теглих една майна и от менюто си включих chain attacks на auto. Само че така се сблъсках с новото измерение на скуката наречено в превюто, чакайте да го потърся, за да цитирам точно: "толкова реалистичен физически модел, че битките ще бъдат перфектни в хореографско отношение със всичките му парирания, приплъзвания, лъжливи движения и пр. фехтовачески глупости". Точно такива са битките. Вие кликвате върху врагът и съответният герой започва дуела. А всичките му парирания, лъжливи движения, приплъзвания и прочее фехтовачески глупости проточват и най-простичката битка толкова дълго, че можете да си дремнете докато боят приключи. В началото е интересно, но точно на третия кютек вече започвате да се прозявате отегчено. Какво излиза в крайна сметка? Думата "скука" започва да витае над тази статия и се превръща в нещо като нейно мото. Защото Summoner е дяволски отегчителна игра. При все интересната си история, добрата графика и някои приятни нововъведения, свързани с развитието на героите и дървото на уменията им (за които така и не ви казах нищо, но вече споменах, че статията ще е субективна) играта просто е скучна. Неориентираното лутане и излишно продължителните битки просто съсипват всичко.

В заключение мога да кажа, че Summoner успя да ми предложи двата най-ужасяващи часа игра в кариерата ми на рецензент, два часа на безпомощност и бяс, които за малко да ме накарат да върна играта в редакцията и да емигрирам някъде където няма компютри. Става дума за щракнатото на снимка, някъде наоколо, ниво, в което трябва да се промъкнете незабелязано покрай стражите в замъка. При положение, че - ах, тази камера - не можете да видите почти нищо, камо ли стражите, които трябва да избягвате минаването му си е чист хазарт. Самото ниво общо взето представлява пет коридора на кръст, та можете да си представите какво съм правил два часа. Както обича да казва гаджето в подобни ситуации: "Ужас някакъв!"

А ето и малкото помощ, която ще ви бъде полезна:

Умения & Магии:

Това са нивата, след чието достигане указаните умения стават достъпни за съответните персонажи (за по-кратко: Jo = Джоузеф, Fl = Флийс, Ro = Розалинд, Je = Джекар). Изключително полезна таблица, даваща ти възможност да си направиш сметката кои умения при кои герои да развиваш в името на добре балансираната група. В графите с магическите школи в скоби са указани отделните магии в съответната школа и броят на точките, които трябва да качите на съответната школа, за да получите достъп до съответната магия. Така например: Dark (..., Invisibility - Skill Level 7,...); Jo Lv. 16, Fl Lv. 14 означава, че Флийс получава достъп до дарк-школата след 14 ниво, Джоузеф след 16-то, а за да може който и да е от тях да получи достъп до магията Невидимост трябва да качи 7 skill points в графата дарк.

Aimed Attack:	Fl Lv.4
Appraise:	Fl Lv.7
Assess:	Ro Lv.6
Axe Weapons:	Jo Lv.17 Je Lv.8
Backstab:	Fl Lv.5
Blunt Weapons:	Jo Lv.12 Je Lv.8
Bow Weapons:	Jo Lv.10 Fl Lv.4 Ro Lv.9
Counter Attack:	Jo Lv.17 Je Lv.8 Fl Lv.18
Critical Hit:	Je Lv.10 Ro Lv.16
Dodge:	Jo Lv.1 Je Lv.8 Fl Lv.4 Ro Lv.6
Double Attack:	Jo Lv.14 Je Lv.12
Heavy Arms:	Jo Lv.8 Je Lv.8 Fl Lv.6
Hide:	Fl Lv.8
Kick:	Je Lv.8 Fl Lv.4
Magic Resist:	Jo Lv.13 Je Lv.14 Fl Lv.16 Ro Lv.6
Parry:	Jo Lv.6 Je Lv.8 Fl Lv.8 Ro Lv.14

Pick Lock:	Fl Lv.4
Push:	Jo Lv.1 Je Lv.8
Sneak:	Fl (Научава го след откриването на Йаго)
Staff Weapons:	Jo Lv.5 Ro Lv.6
Summon:	Jo (Научава го след откриването на Йаго)
Sword Weapons:	Jo Lv.1 Je Lv.8 Fl Lv.4
Trip:	Fl Lv.11 Ro Lv.12

Heal (Heal - Skill Level: 1; Cure - Skill Level: 2; Regenerate - Skill Level: 4; Resurrect - Skill Level: 6; Vitalize - Skill Level: 8; Revive - Skill Level: 10)
Jo Lv.1 Je Lv.18 Ro Lv.6

Dark (Blind - Skill Level: 1; Silence - Skill Level: 2; Invisibility - Skill Level: 7; Death - Skill Level: 10)
Jo Lv.16 (или с ring of darkness) Fl Lv.14

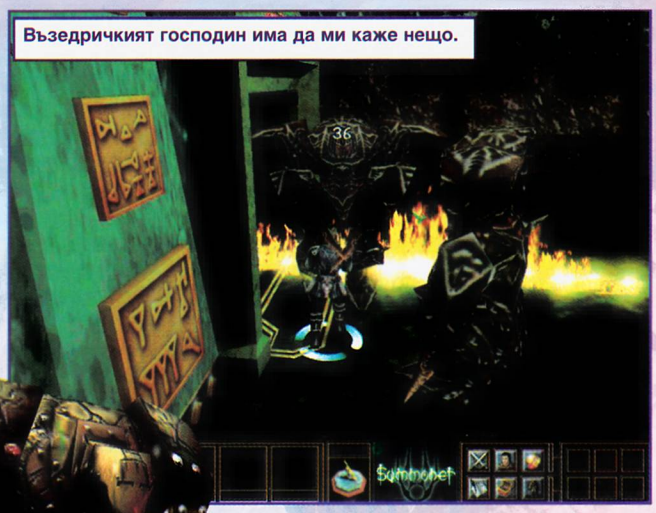
Energy (Light:- Skill Level: 1; Lightning - Skill Level: 2; Empower - Skill Level: 7; Power Leech -Skill Level: 10)
Ro Lv.6

Holy (Bless - Skill Level: 1; Protect - Skill Level: 2; Faith - Skill Level: 7; Curse - Skill Level: 10)
Jo Lv.7 Ro Lv.8

Fire: (Fire Arrow - Skill Level: 1; Fireball - Skill Level: 2; Meteor Storm - Skill Level: 4; Wall of Fire - Skill Level: 7; Inferno - Skill Level: 10)
Jo Lv.9 Ro Lv.7

Ice (Icicle - Skill Level: 1; Icy Sleep - Skill Level: 3; Freeze - Skill Level: 6; Blizzard - Skill Level: 8; Ice Coffin - Skill Level: 10)
Ro Lv.10

Солта на играта. В момента си призовавам Stone golem.


Възедричкият господин има да ми каже нещо.

Съвети:

В играта са крайна рядкост предметите, които качват точки на уменията Heavy arms, Summoning и Appraise.

В Wolong след като избиеш войниците напусни града и после влез обратно. Ще се сблъскаш с доста зелени самураи, които няма да се отбраняват докато ги колиш, а пък всеки един дава по 1800 експириънс. (това не съм го проверявал, може и да не работи)

Съвсем в началото, в Lenele outskirts ще видиш две сергии с окачена риба. Отиди до онази, край която е приседнал лудият просяк и изследвай голямата риба. Ще намериш чудесен меч.

Изключително е важно да се добереш до магията resurrect колкото е възможно по-бързо. С други думи да помпиш могъщо heal умението на Джоузеф.

Ако искаш да не ядеш бой докато героят ти размахва ръце за направата на някое заклинание, веднага след като включиш спела веднага отиди в инвентара, или в дневника си. Докато си там играта е в режим на пауза, но магията си се прави и когато се върнеш на екрана с битката тя вече ще е готова. Не работи при призоваване.

Смъртта на Джоузеф може да се отрази крайно неблагоприятно на аверите му, защото ако наоколо се навърта призован от него демон той ще ги нападне.

NPC-тата, които имат да ти кажат нещо имат балонче с три удивителни над главите си. Онези, които имат да ти кажат нещо важно т.е. свързано със сюжета включват cut scene.

Един полезен бъг - при куеста за намирането на амулета на принца отидете с Флийс до края на коридора със саксията и натиснете explore. Крадлата ще прибере амулета през стената и няма да ви се наложи да се занимавате със стражата.

Въпреки проблемите с картата не пропускай да си отбелязваш на нея всичко, което ти се струва важно, защото иначе ще бродясаш докато намериш оня дето искаше онова. А ако питаш мен не разчитай нито на карта, нито на quest log и си води бележки на хубав, старомоден лист.

Включи credits от началното меню и натисни esc. Ще видиш нещо доста забавно.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
7,5	5,5	6	6	6,5

Автор: GROOVER

STAR TREK away team

Вписанието ни многократно е ставало дума, че игри със стринга Star Trek в името си са обречени на провал. Сякаш някакво проклятие тегне над подобни заглавия, защото досега единствено Star Trek: Elite Force е успяла да надскочи роднините си. Досега. Когато пристигна Star Trek: Away Team, за нея вече бяха изписани един куп суперлативи. Очакванията за втора добра Star Trek игра просто витаеха във въздуха. Но проклятието ... и традициите, ех тези две неща се оказаха по-силни от купчината добри идеи, хвърлени вътре. Приятели, нека ви представя Star Trek: Away Team - достойна рожба на своя род. Което не хвърля автоматично Away Team сред абсолютните боклуци, просто я оставя в онази сива среда от невзрачни заглавия, които са можели спокойно да покорят Олимп, но са останали само в полите му.

ИСТОРИЯТА

Историята на играта не оставя много на въображението на играча. Star Trek Incursion - първият кораб на федерацията, който има възможност да приеме какъвто си иска облик, се стрелка из космическото пространство, когато долавя сигнал за нападение над клингонска база. Специалният отряд за бързо реагиране - Away Team - се появява тъкмо навреме, за да успее да отърве оцелелите клингони от нападателите. Кълбото на сюжетната нишка ни запознава с мистериозната общност на Пазителите, която цели да дестабилизира и по възможност да унищожи Федерацията и нейните съюзници като ги зарази с мистериозен вирус. Единствените, които могат да провалят този очевидно зъл и много подъл план, са Away Team. И в продължение на 18 мисии те разбулват мистерията на Пазителите.

И така вие разполагате с персонала на Away Team - екип за бързо реагиране. Всеки един от тях си има свои способности, показатели (които честно казано можете спокойно да игнорирате, тъй като не играят голяма роля) и инвентар.

За всяка мисия си избирате екип с който ще работите, като за ваше улеснение ви е посочено кои умения е задължително да владеят вашите хора и кои са препоръчителни. В общия случай има няколко различни комбинации от хора, които ще можете да ползвате за дадената мисия. След като решите този проблем, екипът бива телепортиран на мястото на събитието. Там ви показват целите, които трябва да достигнете, и нещата които да направите, за да минете нивото.

Оттук нататък действието прилича малко на Commandos, без възможност за zoom.

В плен на лошите боргове

ST: Away Team

Производител
Reflexive Entertainment

Разпространител
Activision

Жанр
squad-based startegy

Internet
www.stawayteam.com

Изисквания
Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

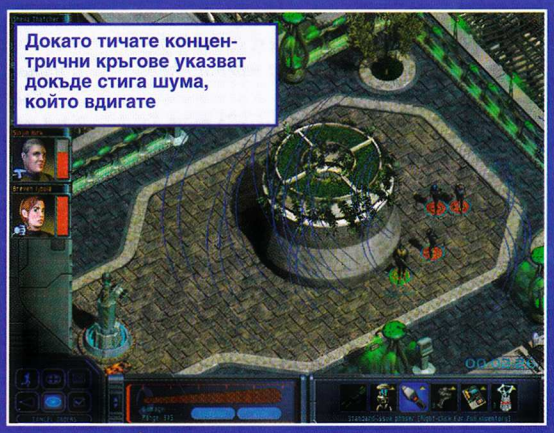
Поредната издънка в Star Trek Вселената, въпреки големият потенциал на добрите идеи, вложени в това заглавие.

Имате възможност да следите визуалния обсег на противниците си и пълзейки да се промъквате покрай тях. Точно както беше в Commandos. В някои мисии ще ви се наложи да останете незабелязани от охраната, в друга не трябва да позволите да се задейства алармата ... като цяло ще има ситуации, където ще лазите и ще прибягвате от саксия на саксия както в онзи виц с тъщата*. Дотук нищо фатално.

ГЕЙМПЛЕЙ

Ето че дойде ред и на истински лошите новини. Неколкократно споменах играта Commandos и ненапразно, защото Away Team се опитва да прилича на нея. За съжаление авторите на играта не са подходили така нагло, както Desperados, и не са изкопирали всичко едно към едно. Например в Commandos не ви се налагаше във всяка една мисия да правите едно и също, а в Away Team нещата са се зациклили около следното: отиди до точка А, след това до точка Б, след това обезвреди трите или четирите гене

На планетата на майм... исках да кажа клингоните


Докато тичате концентрични кръгове указват докъде стига шума, който вдигате

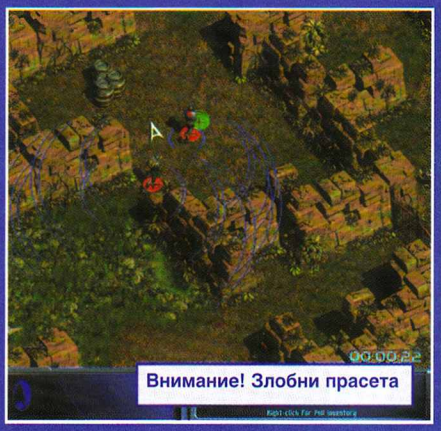
* Онзи виц с тъщата : „Тате, защо баба притичва и прибягва на зиг-заг по двора?“ „За тебе баба, сине, за мене е тъща. Подай ми другия пълнител.“

ратора, за да можем да ви телепортираме обратно. Всяка божа мисия. И докато в началото ми беше интересно да издебвам стражите, да се промъквам покрай камерите за наблюдения и пазачите, в по-късния етап от играта просто започнах да минавам мисиите за по две-три минути игрално време. Просто хващаш героите си и тичаш до заветната цел, като изобщо не обръщаш внимание на изстрелите на забелязалите те пазачи. Ако някой много упорства, паузирате играта (точно така, както в Baldur's Gate, и тука по време на битка ще можете да направите пауза и да дадете нареждания), настройвате всички пистолети на ниво на поражение stun (зашеметяване) и задавате на вашите хора да стрелят по досадниците. Ако ставите пистолетите в режим kill, ще трябва да изстреляте няколко изстрела за да ги убиете - при stun противникът пада и за известно време е неподвижен. На вас толкова ви и трябва. Докато той се съвземе, вие ще сте много много далече. Използвайки тази брилянтна тактика стигнах почти до края на играта, където противниците започнаха да използват невидимост и трябваше да се приложи леко модифицирана схема на действие - т.е. да се използва и пълзенето като начин на придвижване, както и някои специфични апарати на екипа.

Като стана дума за това, не съм фен на Star Trek, така че не мога да преценя доколко реалистичен е подбора на оръжия и технологични джаджи, но мога да кажа една негова характеристика - беден.

За набор от 4-5 ютии, 2-3 вида гранати и до десетина специални апаратчета в никакъв случай не може да се каже, че е достатъчен за една игра.

Вярно е, че Commandos също не предлагаше някакво кой-знае какво разнообразие, но при него мисиите бяха различни, а и героите ви имаха уникални способности.


Внимание! Злобни прасета

Чудесни хрумвания са гранатите, които обездвижват всякаква машинария, или настройките на поражение на оръжията ви (споменатите вече kill и stun), но просто никой не е предоставил достатъчно предизвикателна среда, където всички уреди да се използват до краен предел. Същото важи и за невидимостта на руснака в ударната ви група и за способността на някои други членове да извличат отрова от местната флора.

Опцията за пауза на играта върши добра работа, при подобни ситуации

Ще ви се наложи да вършеете скришом из планети на Федерацията.

Като цяло играта е лесна и единствено уникално лошият на места алгоритъм за намиране на пътя на вашите командоси ще ви създаде трудности.

Вашите противници следват един и същ маршрут всеки път, така че няма да е трудно да ги издебнете, ако решите да си играете на крие-ница, естествено.

ГРАФИКА И ЗВУК

Графичното оформление на играта е меко казано остаряло. Докато играех, Alex III, който тогава беше на вълна Fallout: Brotherhood of Steel ми каза, че Away Team изглежда на светлинни години от BoS. И наистина двуизмерен рисуван на ръка декор и нискодетайлни фигурки на вашия екип, шаващи в разделителна способност 640 на 480 точки не може да се нарече върха на технологичния сладолед. С напредване на историята ще минете през различни терени - всеки един нарисуван с много детайли и коренно различен от останалите, но броят на декорите се брои на пръстите на едната ръка на не особено кадърен шлосер с дългогодишна практика. Единствено специалните ефекти в играта измиват малко от срама във визуална насока. В аудио отношение нещата не стоят много по-добре. Единствено музиката в играта е сносна и някак си носи духа на Star Trek, звуковите ефекти не са зашеметяващи, както и руският акцент на Волков няма да ви накара да паднете от стола от изумление. Като се замисля, добра руска реч съм чувал единствено в Sudden Strike, при това защото разработчиците са украинци.

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейсът на играта го слагам в отделна графа, защото той направо изпъква от останалата част от играта. Удобен и лесен за усвояване, той е направен някак си много интуитивен. След като свикнах с него и започнах да играя Evil Islands, непрекъснато се усещах че натискам копчета, с които управлявах екипа си в Away Team. Освен въведената от Commandos новост да видите зрителното поле на вашите противници (тези конусчета са сменят с TAB) имате и така наречения audio decoy, който показва с концентрични кръгове колко шум вдигате. Другата полезна новост е паузирането на играта (за която вече споменах и вече се чудя доколко мястото на това нещо е в тази част от статията). Когато спрете действието, ще можете да посочите на всеки един от екипа ви какво как да направи, след което пускате отново мелето. Адски полезно и удобно.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Преди около десет дни спрях да играя Away Team, зная че никога повече няма да пусна играта и ме е яд. Яд ме е, защото в нея има хубави идеи, които просто са захвърлени там и изобщо не са използвани пълните им възможности. Защото от Away Team можеше да стане нещо много по-добро от картинката, която ще видите на екрана. Възможно е тази игра да ви хареса повече, отколкото на мен. Предполагам, че я съдя спрямо големите си очаквания от нея. Също така в оценката не съм включил елемента Star Trek фенщина, която неименуемо ще я увеличи поне с единица. Въпреки всичко смятам че Away Team е далеч от хитовите игри и вече е следващото парченце от пъзела "Staros Trekos Prowalilis". Проклятието остава. До следващия Star Trek.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	ОБЩО
7,5	5,5	6	6	6,5

Автор: SNAKE

EVIL DEAD
hail to the king

Търд-пърсън екшън-адвенчър.
Хорър.
С много зомбита, които да кълцаш с бензинова резачка.
С незабравим главен герой.
Брус Кембъл.
Първообразът на Дюк Нюкъм и всички останали цинични и неебателни борци срещу злото.
По мотиви на култов филм от времето, когато ужасът все още беше ужас.
Как да не си го вземе човек с умиление.
Откъде би могъл да знае? Откъде...

Направо не знам откъде да започна. След огромното ми разочарование от дългоочаквания Summoner настоящата игра просто ми дойде в повече. Като изявен фен на хоръра възлагах много на заглавието, което трябваше да бъде идейното продължение на историческата поредица за Злите мъртви, създадено с участието на Брус Кембъл и с пълното одобрение на сценариста и режисьор Сам Рейми. Не съм очаквал игра, която да преобърне жанра с хастара нагоре, но и никога не съм предполагам до какви дълбини на некадърността може да достигне изчадието на Heavy Iron Studios. Ако се заиграем малко със заглавието това е една мъртва игра, гниещият, покрит с рояци мухи труп на нещо, което във филмовия си вариант е наливало основите на ужасите. Evil Dead е толкова невъзвратимо мъртва, толкова грозна, скучна и неиграема, че можеш да озлобееш от контакта си с нея. Hail to the king, друже.

Зла схватка със зъл мъртвец!

Историята на играта: започва осем години след края на събитията в Армия на Мрака. Аш отново се е върнал към нормалния си живот, дори си е забил ново гадже - сексапилната Джени. Само че кошмарите за книгата на мъртвите Некрономикон и за изчадията, скитащи се в мрака нахлуват отново в битието му, превръщайки нощите на Аш в океани от пот и бури от ужасени крясъци. На дамата споделяща леглото му, закономерно й писва, и му предлага да се пребори с призраците от миналото си, възправяйки се лице в лице с тях, за да се убеди, че всичко е просто плод на болното му въображение. Двамата предприемат екскурзия, до прословутата хижа в горите, където се развиваше действието в първите два филма. Както си му е ред мъртвите отнове се надигат, Джени е отвлечена, злата половина на Аш тръгва да прави мизерии и

на нашия човек не му остава нищо друго освен да си вземе пушката, да закачи на отрязаната си ръка емблематичната бензинова резачка и да се заеме да оправи нещата, да спаси света за четвърти път

и най-сетне да се оттърве завинаги от кошмарните си видения, възправяки се лице в лице с автора на прокълнатия Некрономикон и разкривайки тайните на произхода му.

Похвали: Принципно не виждам нито една реална причина да си закупите тази игра, което не значи, че заглавието няма никакви достойнства. На първо място за един колекционерски настроен фен на поредицата присъствието на Hail To The King на рафта до трите видео касети е повече от задължителна. Друг е въпросът, че да говорим за фенове на филма, в страна, където последният никога не се е появявал на легален носител е леко наивно. Все пак, ако случайно си видял и харесал филма съм дължен да спомена, че авторите на играта са изгледали старателно втората серия и първата половина от играта (преди Аш да се върне в миналото, за да се разправи с дамаската маскара, сътворила текста, създал му толкова неприятности) ви предлага съвършено точно пресъздадени филмови локации. Втората половина пък е приятна препратка към третата серия, с мотива за пътуването във времето. Въпреки, че сценарият на HTDK не блести с абсолютно

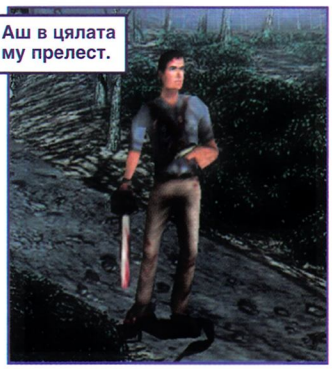
EVIL DEAD

Производител
Heavy Iron Studios
Разпространител
THQ
Жанр
third person action-adventure
Internet
www.evildeadgame.com
Изисквания
Celeron 400, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Поредната тъпа игра по мотиви от култов филм не е нищо повече от безличен клонинг на Resident Evil.

Ще те убия! Как можа да се навиеш да участваш в толкова тъпа игра?!


Аш в цялата му прелест.

Злите мъртви

Сагата за злите мъртви започва през 1980 година, когато режисьорът и сценарист Сам Рейми с бюджет от $1500, отпуснат му от колежа, в който следва режисура, заснема с приятеля си и съученик Брус Кембъл половинчасов филм озаглавен "В горите". Пичовете успяват да привлекат вниманието на New Line и с бюджет нарастнал на $100 000 преработват историята си до пълнометражен филм, озаглавен "Злите мъртви". Приличните приходи дават на Сам и екипа му шанс да заснеме продължението "Злите мъртви 2: Мъртви до зората", което придобива култов статус сред феновете с революционното си за онова време съчетание между комедия и хорър. Тратата част "Армия на мрака" се появява през 1993 година. Хорър елементите са изчезнали и филмът се е превърнал във високобюджетна екшън-комедия. Касичката на Юниверсъл не се пълни достатъчно и въпреки воя на феновете официалното изявление на екипа е, че "Злите мъртви 4" няма да има. В момента Сам Рейми и Брус Кембъл работят над екранизацията на комикса Spiderman, която ще се появи у нас някъде към лятото на идната година.

Факт, който малко от вас знаят е, че някой от култовите лафове в играта Duke Nukem 3D - "Come get some", "Groovy", "That's gotta hurt" и "Hail to the king baby" са взети от "Армия на мрака".

нищо можем само да съжаляваме, че го виждаме реализиран в игра, а не на голям екран. Втората много сериозна похвала за играта е магнетичното присъствие на Брус Кембъл, без когото историята за Мъртвъците просто не би била същата. Да не говорим, че - както съм споменал в инфо-боксът - той е бащата и майката на просташките лафове, съпътстващи убийствата на разни свръхестествени изчадия. Пък и е яко да имаш бензинова резачка, наместо ръка. Третата и най-сериозна причина да отделите няколко часа на играта, ако ви попадне отнякъде, са доста добрите като качество и много като количество междинни анимации, отличаващи се с интересна визия и напомнящи в някаква далечна степен неподражаемият стил на Рейми. Така, че ако си изтеглете от нет-а някой трейнър за безсмъртие и безкрайни амуниции - защото, можете да ми вярвате, без такава екстра ED: HTDK не може да бъде играна - и се побъскате малко с досадните и скучни битки и мотаенето из еднообразните лабиринти на нивата развитието на историята в серия от приятни шаренийки ще ви възнагради за търпението. Поне отчасти.

Критиките: могат да започнат именно с факта, че играта не става за игра. Поне не и на PC-платформа.

Контролът над героя е невъзможен, враговете са извънредно много, а опция за сейв няма.

С HTDK успях да подобря рекорда си за най-бързо умиране в игра. Тридесет и няколко секунди след края на интрото първата появила се на монитора ми гадина успя да хвърли Аш в ноктите на предсмъртна агония. Не, че управлението е, чак толкова сложно - използват се има-няма девет копчета (чието предефиниране, дръжа да отбележа, също не е толкова лесно колкото бихте си помислили първоначално). Просто е изключително неадекватно пригодено за компютърна клавиатура. Предполагам, че в оригиналната конзолна версия, при която си прихванал удобен геймпад, този проблем не е толкова сериозно застъпен, но дори и там статичната камера, висяща често пъти под крайно неподходящ ъгъл сигурно създава сериозни трудности с ориентацията. Системата за запазване на играта е подобна на тази в Resident Evil - имате ограничен брой магнетофонни ленти, с които можете да се сейввате на определените за това места. Сигурно и сами се досещате, че въпросните места се срещат рядко, лентите са кът, а - в случай, че някак си сте го пропуснали - враговете са ИЗВЪНРЕДНО много. Факт е, че през по-голямата част от времето е далеч по-добре да бягаш, отколкото да стоиш и да се биеш. Защото черешката на тортата, приготвена в чест на невъзможния геймплей, са малкото амуниции и слабите оръжия. Бензиновата резачка гълта гориво като ЗИЛ (аре малко обща култура - идва от Завод Имени Лихачова), патрони за пистолета и пушката се срещат екстремно рядко, да не говорим, че и трите упоменати оръжия не нанасят бог знае какви поражения. Универсалната - само по идея, разбира се - брадва също не върши работа поради калпавото управление, което не ви дава шанс да се приплъзвате встрани и да отстъпвате навреме, така че при използването й ще понасяте повече щети отколкото ще нанасяте.

И дори това не е най-лошото. Сблъсквал съм се с много игри страдащи, поне в някаква степен, от подобни проблеми с управлението и оръжията. Една от тях дори се мъдри на корицата на предишния брой и носи гордата оценка 9, ако става за въпрос. Само, че, приятели, сравнението на Evil Dead с Blade Of Darkness или който и да е друг съвременен триизмерен екшън е абсолютно невъзможно. Защото самата игра, която разглеждаме тук е невъзможно грозна. Още не мога да повярвам, че през 2001 година ще ми се наложи да дам оценка 5 за графика в триизмерен екшън. В жанра, който винаги е поставял визията над съдържанието, жанрът, който бележи възхода на новите технологии в най-изчистен и набиващ се на очи вид. Само, че в какво вяврвам аз няма никакво значение, защото ED изглежда повече от отвратително. Имам беглия спомен, че дори първият Resident Evil изглеждаше по добре, някак си. А те сравненията са неизбежни, защото, както вече споменах Hail To The King е крайно безличен клонинг на известната PS-поредица за зомбита (боже, до къде я докарахме, едни от хората въвели немъртвите в масовата хорър-култура, копират от хората, копирали навремето от тях). Статична камера, 2D декори и 3D герои, мотаещи се из тях. За метода на сейв вече казах. Общата идея на пъзелите също е подобна - изискват повече мотаене за намиране на нужните предмети, отколкото колебание относно мястото им на използване. Прекопирана е дори изключително неудачната идея за ограничения инвентар, предмети от който могат да бъдат изхвърляни единствено, в търкалящите се из нивата сандъци. Страшно е весело. Стигам, примерно, след няколкоминутно мотаене из един лабиринт до нужния ми quest item и понечвам да го взема, ама гадината вика, че ми бил пълен инвентара. В него има поне пет неща, които не ми трябват и бих изхвърлил с удоволствие, ама това не ми е концерт по желание, в края на краищата. За това откривам най-близката немъртва гадина - те барем са много и често се срещат, оставям я да ме удари два пъти, за да ми смъкне половината здраве, после я убивам, използвам си медикита и в освободения от него слот доволно си складирам нужния ми item.

Заключението се набива на очи от само себе си. Както май вече съм го казвал хорър-жанра не отива на добре. И силни заглавия като Undying и Blair Witch I са поскоро изключение от правилото. За това ако искате да усетите отново ледените пръсти на страха, пълзящи по-грьбнака ви по-добре си препрочетете някоя от старите книжки на Стивън Кинг. Това ни остана...

Зла схватка с още по-зъл мъртвец!!

Не че е особено важно, но ми се струва опасно да пикаеш с прикачена на дясната си ръка бензинова резачка!?

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	ОБЩО
5	5	2	3	3,5

Автор: ALEX III

HOSTILE WATERS
Antaeus Rising

"Не мога аз това да го играя, за него трябва джойстик!", казва сърдито Freeman, подавайки ми диска на Hostile Waters. Веднага отговарям "Не се притеснявай, колега. Ще го офляскам за нула време, ти само гледай". Freeman ми хвърля скептичен поглед, обаче не възразява.

Прибирам се вкъщи, инсталирам софтуера и чинно издухвам въображаемите прашинки от джойстика. Приготвям се за няколко часа приятен, красив и разпускащ екшън - с други думи, пускам ума си да броди някъде и да си почива от мене. Стартирам Hostile Waters. Интродукцията напълно потвърждава очакванията ми - играта наистина гали сетивата с прекрасната си картина и звук. Е, време е значи да започна с геноцида на злите. Само да ми дойдат...

Няколко часа джиткане по-късно, джойстикът е небрежно бутнат настрани, а ръката ми напрегнато стиска мишката. Веждите ми са включени в буреносна гримаса, а вместо да са застинали в безсмислена усмивка, устните ми нареждат пиперливи ругатни. Наместо зелени извънземни, на екрана виждам танкове и вертолети от съвсем нашенски дизайн, а за капак играта е безумно трудна и адски усложнена в сравнение с предшественика си Incoming.

Не са ми дали як кораб/танк/оръдие/самолет/вертолет, с който да разфасовам лошите като касапин - агнетата пред края на постите, а са ме снабдили с грамаден, здрав и абсолютно безобиден крайцер, наречен "Антей".

С негова помощ мога да строя миниатюрни, уязвими и само горе-долу беззащитни хеликоптерчета, с които да бия враговете. Не стига това, ами трябва да събирам някаква си енергия, защото, видите ли, хеликоптерчетата не са безплатни. Енергията от своя страна също не идва от въздуха, а трябва да бъде абсорбирана от отломките на сгради и машини от специална единица. Тази пък единица трябва да бъде занесена до развалините на брега от нарочен транспортен вертолет, за който също трябва да се грижа... През това време противниковите бойни машини налитат от всички страни и свалят собствените ми патетични "военни" хеликоптерчета, бият транспортните, атакуват събирача на енергия и стрелят по крайцера, който със сълзлив глас се оплаква, че това безобразие трябва да се прекрати. Е добре де, аз да не съм сторският Шива? И за какъв отпускащ екшън можем да говорим, щом средно всеки втори враг може да те свали? Що за игра са ми пробутали, дявол да го вземе?

Историята е проста. В началото на 21-ви век хората изобретили т.нар. "машини на сътворението". Те можели за секунди, практически безплатно, да сглобят атом по атом всякакъв предмет - храна, облекло, инструмент, машина... оръжие. Изведнъж се оказало, че светът може завинаги да остави в миналото глада, студа и недоимька. Изобилието от материални блага с един удар поставило край на всякакво потисничество, и раят (сравнително) безкръвно слязъл на земята. Хората забравили националните си различия, разглобили оръжията и се отдали на спокоен, задоволен и мирен живот.

Оставям настрана въпроса доколко подобно бъдеще е осъществимо, и дали би донесло добро или зло на човечеството като цяло (замислете се дали някой би си дал труда да върши КАКВОТО И ДА БИЛО, включително и да разсъждава, ако необходимостта не го задължава). Важното обаче е, че се намерили хора, на които новият ред не бил по вкуса. Бивши политици и генерали, дребни и едри диктатори и тирани се събрали и образували т.нар. Клика - съвет, който да върне на земята старото обществено устройство. Те решили да си послужат с добре изпитаните средства от миналото - разрушение, ужас и война. И светът, още преди години отървал се от всичките си оръжия, се оказал изправен пред заплаха, с която не бил готов да се справи.

Управниците на утопичното общество също се обърнали към старите похвати. От дъното на океана бил изваден потопеният през последната война крайцер "Антей". За времето си той бил най-модерният боен кораб, снабден с експериментален "реактор на сътворението". Това му давало безпрецедентната способност да създаде направо на бойното поле малка армия и веднага да я изпрати срещу врага. За да управляват военните машини, с помощта на електрониката към "живот" били върнати загинали бойци от старата армия. Момент преди смъртта им паметта и моделът им на разсъждение били записани на специални чипове, които можели да се вграждат в бойните машини - за да могат мъртвите войници отново да се впуснат в бой срещу врага.

Оставало само да намерят капитан за "Антей" - за предпочитане също от миналото. И познайте какво се случило - намерили... мене. Или при малко желание - вас.

Всъщност, играта ми тръгна много по-добре, когато осъзнах един прост факт. Въпреки първоначалното впечатление, Hostile Waters не е екшън - тя е стратегия в реално време. Когато приех това, и се замислих за всичките му последствия, нещата си дойдоха на местата. Защото в една RTS е нормално човек да обръща голямо внимание на събирането на ресурсите. Обичайно е единиците да са по-ефективни, ако човек не им се бърка, а ги остави да се оправят сами. Съвсем в реда на нещата е действието да се развива на няколко места едновременно и играта да вдига аларма, когато базата ви (в случая - "Антей") бъде нападната.Нещо повече.

Hostile Waters е страшно изобретателно направена и много увлекателна стратегия.

Необичайна е даже перспективата, от която се управлява играта. Повечето време

HOSTILE WATERS

Производител
Rage Games Ltd.
Разпространител
Interplay
Жанр
RTS с екшън елементи
Internet
www.rage.co.uk
Изисквания
Celeron 500, 96MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО II ...

Hostile Waters е увлекателна стратегия с елементи на екшън от трето лице. Има интересна история, трудни мисии, прекрасна графика, отличен изкуствен интелект и неповторима атмосфера.

ще прекарате в изглед от трето лице на някоя от единиците си. Веднага ще ви направи впечатление, че механиката им на движение и контрол е много добра. Хеликоптерът се управлява по съвсем различен начин от апарата на въздушна възглавница или танка например. Интерфейсът е измислен по такъв начин, че докато управлявате една машина, можете да давате заповеди на всичките си останали единици, без да се налага да превключвате изгледа. Команди от сорта на "Королев, ела при мен", "Бордън, следвай Королев" или "Королев, стреляй по моята цел" могат да бъдат издадени с помощта на две-три натискания на клавиши. Това е много полезно по време на бой. Компютърните ви подчинени могат да изпълняват и по-сложни задачи, но за да им ги разясните, трябва да прибегнете до услугите на картата в командната зала на "Антей". Оттам можете да задавате поредици от команди и да изучавате бойното поле на спокойствие, понеже докато гледате картата, времето в играта не тече.

Командната зала също е мястото, откъдето конструирате и заповядвате строежа на нови единици. Защото в Hostile Waters бойните машини не са ограничени до няколко стандартни модела, а могат да се сглобяват от разнообразни компоненти - корпус, оръжие и разширителни модули. Корпусите са 11 вида, и включват вертолети, танкове, всъдеходи на въздушна възглавница, статична кула и реактивен бомбардировач. Оръжията са 6 вида, като всяко има силни и слаби страни, и никое не представлява просто по-силна версия на предишното. Модулите са 6-7 вида - от сорта на енергиен щит, маскиращо устройство, броня, и естествено, чип със запис на характера и паметта на някой човек. Всеки вид корпус има различен обем място за модули, и по различен начин носи оръжията, които му монтирате. Например лекият Salamander може да има само една картечница, докато здравият Behemoth може да стреля с две едновременно.

Мисиите, през които ще ви се наложи да минете, са много разнообразно направени. Целите ви далеч няма да се изчерпват с "иди еди-къде си и избий всички зли". Разузнаване в тила на врага с маскирани единици, издирване на точно определени места и обекти, защита на сгради, ескорт на съюзнически машини по определен маршрут, щурм на укрепени вражески позиции за определено време...

Във всяка следваща мисия ще се сблъсквате с неочаквани трудности и ще трябва да измисляте нова тактика, специално за случая.

При това далеч не всички отговори ще получите наготово от командването си. Често ще ви се налага да мислите трескаво, докато хората ви отчаяно отбиват атаките на неприятеля, а обратното броене на таймера бързо наближава нулата, която отбелязва пълната катастрофа.

Все пак, в мисиите има един общ елемент - това е начинът, по който функционира вражеската икономика. Базите на противника обикновено са изградени около фабрики, които непрестанно бълват бойни машини. Наоколо са пръснати енергийни складове, а някъде в околността (обикновено не толкова добре защитени), има нефтени помпи и енергийни екстрактори, или както там се казва извънземният еквивалент на петролните сонди. Ако унищожите помпите, фабриките ще трябва да разчитат на запасите в енергийните складове (които скоро ще се изчерпат), за да продължат производството. Премахването на складо-

Часовници

Часовниците представляват механични, електрически или атомни устройства, които измерват изминалото време. В стремежа си да открият по-точни начини за измеврване на времето, отначало хората са наблюдавали движението на слънцето, луната и звездите по небето, по-късно са започнали да конструират сложни механизми, а накрая - да измерват слабите енергийни осцилации на атомите.

Вавилонците и египтяните използвали слънчеви часовници, за да разделят деня на части. Египтяните употребявали водния часовник - т.нар. клапсидра, за да измерват времето през нощта, а гърците изобретили прецизната астролабия. Днешните механични часовници произхождат от късното средновековие. Те се нуждаят от източник на енергия - спускаща се тежест, навита пружина или електрически ток - който трябва да бъде внимателно регулиран, за да бъде точен часовникът. Тежестта, пружината или токът въртят колело и система от зъбчати колела движи стрелките по циферблата. Регулирането става с помощта на специален ограничителен механизъм, който позволява зъбите на някое от колелата да преминават през него един по един.

вете още по-скоро ще прекрати потока неприятелски войски, и ще остави беззащитната вече фабрика на милостта на войските ви. В много от мисиите ключът към победата се крие в навременното откриване и обезвреждане на вражеските средства за добив на енергия.

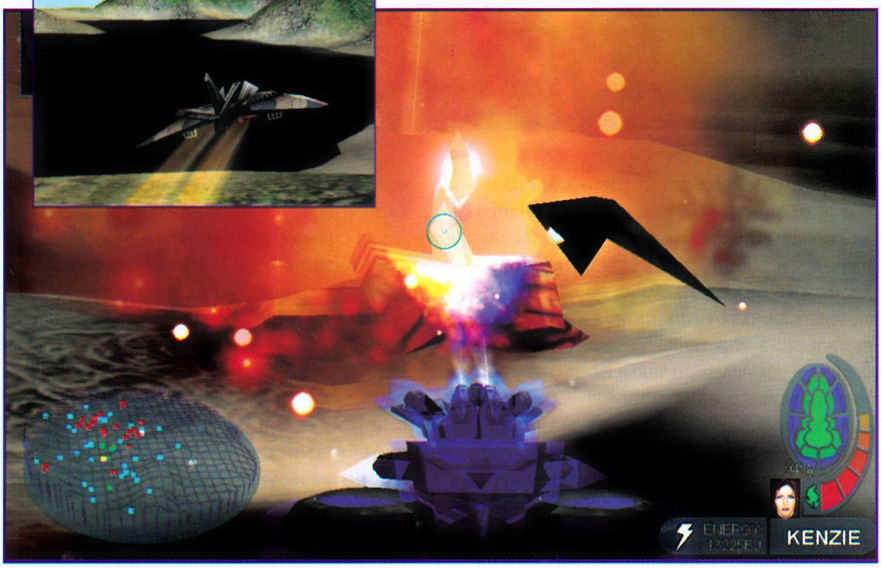
С напредването на действието възможностите на собствените ви войски ще се увеличат неимоверно, а част от досадните операции, свързани с поддръжката на армията, ще отпаднат или ще се автоматизират (например от един момент натам "Антей" придобива въздушен транспортьор, който да сваля на определено от вас място новопостроените войски). Като цяло обаче трудността на мисиите ще се покачва равномерно, за да достигне върхната си точка в края на играта, когато всичко - врагът, теренът и часовникът - ще работят против вас. Дизайнът на мисиите на Hostile Waters се връща към перфекционизма от зората на стратегическия жанр, към времената, когато разположението на всяка сграда, единица и неравност по терена на картата беше внимателно претеглено, а всяка странична задача в мисията - премислена и шлифована до краен предел.

Стигаме до традиционния проблем на модерните игри - изкуственият интелект. С изключение на един-два дребни недостатъка, играта на Rage Games се представя страшно добре в това отношение. Все пак, pathfinding-ът можеше да бъде и по-добър.

Единиците на практика винаги си намират път дотам, докъдето сте ги пратили, обаче има случаи, в които не е препоръчително да ги следите какво правят по пътя - ще си докарате истеричен смях или епилептичен припадък, в зависимост от това дали войниците ви умират в момента.

Иначе поведението им е страшно уместно в смисъл на решенията, които взимат. Цяло удоволствие е да се наблюдава как воюва някой от собствените ви хора, когато управлява машината, която най-добре му се удава. Опитайте да екипирате хеликоптер с лазер, и оставете Мадсън да го кара. Даже в хаоса на голяма битка той ще си избере безопасна позиция, от която отдалече със смъртоносна прецизност ще улучва враговете изстрел след изстрел. Ще се крие в неравностите на терена, ще се показва за миг, за да си избере цел и да я порази, после ще се снижава наново, за да смени позицията и да се покаже пак от неочаквана посока. Не мисля, че аз например бих се справил толкова добре.

Внимавайте с разпределянето на хората си по машините - всеки от тях е специалист в някаква област. Ренсъм например е пилот, Патън - танкист, а Мадсън - снайперист. Ако ги сложите в неподходящ тип апарат, няма да си вършат работата добре и ще се оплакват през цялото време.



Въобще, характерите на войниците ви са страшно добре предадени в начина им на изразяване и в действията им на бойното поле. По време на бой те говорят през цялото време - съобщават за засечни врагове и открити цели, искат помощ, когато срещнат проблем, и се поздравяват един друг за победите. Заслужава си да играете Hostile Waters само за да изпитате настроението, което големите битки носят. Летят снаряди, бумтят взривове, хората ви си разменят кратки, напрегнати реплики, враговете идват на вълни, тилът във всеки момент може да се превърне във фронт, а вие наблюдавате и избирате да се намесите на критичното място, да дадете две-три ключови команди или да извършите някоя маневра вместо подчинените си. Играл съм сериозни въздушни и танкови симулатори, които имат много по-слабо въздействие и чувство за истинност и присъствие от Hostile Waters.

Въпреки, че вече го споменах, струва си да повторя - играта е страшно красива. Богати цветове, детайлни модели, зрелищни ефекти, убедителни анимации, страхотно озвучаване - всичко в оформлението е направено прекрасно и с мярка. За разлика от Incoming, Hostile Waters далеч няма вида на конзолна игра. Всичко е изпипано до последния детайл. Денят се сменя с нощ, вали сняг и дъжд, пада мъгла, която после се утаява в долините и накрая изчезва. С една дума - разкош.

Има много видове игри. Повечето са безлични, и не се запомнят с нищо. Някои предлагат интересни образи или идеи, но им липсва оригиналност. Трети - много малко на брой - ни впечатляват и ни карат да ги запомним. Има и четвърти вид. Те ни въвличат в света си, всмукват ни във виртуалната действителност и ни карат да се връщаме към тях във всяка свободна минута. А щом се отделим от компютъра, оставят сякаш запечатани върху ретината образи, и звуци, които ехтят в ушите ни дълго, след като сме изключили стереоколоните. Игри, които ни поглъщат и обсебват, изисквайки час по-скоро да ни прекарат през себе си, да ни накарат да извървим целия им път, за да стигнем до края им малко по-богати на изживявания, малко променени. Ето такава е Hostile Waters.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
9,5	9,5	9	9,5	9,5

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ДОСТЪП

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

EVIL ISLANDS

Автори: FREEMAN

"Да бъдеш или не..." това, казват, бил въпросът.

Отнесена към историята с Червената шапчица, изконната въпросителност на горното изречение в обърнат ред би звучала приблизително по следния начин:

"Абе..., да се замъкна ли с таз тежка кошница чак до бабата, рискувайки в Гъстата гора евентуална среща с Вълка или да поседна под ей оная дебела сянка и да изкльопам всичко сама?"

Впрочем историята за Червената шапчица, деца, е един прекрасен пример за това как прекаленото послушание може да ви доведе до големи неприятности. И за да замажат гафа, подозирам, родителите са измислили и вмъкнали в края на приказката Ловеца. В живота обаче такива Ловци няма. И да има, рядко се срещат. Така че мислете преди да направите каквото и да било, па дори и то да ви е натрапвано от родителите.

Но това са други теми и, както неведнъж съм казвал, не им е тук мястото.

Какво е общото между Хамлет, немските народни приказки и Evil Islands ли?

Ами честно казано и аз още не знам. Предлагам да проследим докъде ще ме отведе вдъхновението в следващите редове и може би ще разберем. Обещавам ви, че ще бъда не по-малко изненадан от вас.

ДАЛИ ДА ВЛЯЗА В ГОРАТА?...

Ами ако вече сте си инсталирали играта влезте. Кво друго да правите?

Ей ви го на и Зак. Типичен руски селянин. Какво, да не би да има изненадани?!

Но нека по-напред набързо ви кажа какво ви чака вътре.

На първо място ще спомена, че Evil Islands е ролева игра. Екшън ориентирана ролева игра. Доколкото Diablo може да се нарече RPG, то със сигурност EI може да извади същите аргументи, ако не и по-добри.

Действието протича на няколко острова, всеки от които представлява отделен епизод. От своя страна всеки остров е разделен на игрални зони (свързани помежду си с телепорти), в които, следвайки сюжета, се изпълняват куестовете. Изпълнението им, както и съпътстващото ги снижаване на бройката на основанията, оправдаващи прилагателното в заглавието и щъкащи из картите, носи точки опит.

Естествено, съществува и главен герой, върху чиито показатели и характеристики да експериментирате съмнителните си възгледи относно разпределението на същия.

И като стана дума за главен герой, май е време да ви запозная и с историята на играта.

И така интрото:

ИМАЛО ЕДНО ВРЕМЕ ЕДНА ЧЕРВЕНА ШАПЧИЦА...

Заварваме я лежаща на росна полянка, насред усойната гора. Не е обляна в кърви и не е с дълбока на гърди рана, също и не пъшка. Но е в несвяст. На една страна е захвърлена шапка, а на друга кошница на две строшена. По някое време девойчето се размърдва, отваря очи и след кратък размисъл установява, че е в светлината на настоящето си положение е в пълна тъмнина относно причините довели я до него. Иначе казано - хал-хабер си няма нито коя е, нито откъде е, нито накъде се е запътила или пък как по дяволите се е озовала тук. Повдига ръка към гърдите си и поуспокоена от факта, че поне едно нещо си е на мястото, се изправя. В този момент от пълтните сенки изскача вълк и в последвалия кратък диалог предявява недвусмислените си претенции към кошницата. Не щеш ли обаче на сцената се появява и глиганът. И той с претенции. Докато двата звяра се разкъсват един друг, момата, разстроена от липсата на внимание, събира квото е останало от съдържанието на кошницата в престилката си, примъква се под козирката на близката пещеричка, където си палва една луличка и докато пафка гледа сеир. Скоро на представлението пристига планински трол и присвоявайки си една от главните роли се присъединява към артистите в мелето. Точка на спора слага минаващ наблизо дракон, който пътьом пуска една струя пламък и отминава. При което всичко свършва.

Слънцето бавно потъва зад клоните. С амнезия или не, нашата героиня изведнъж си спомня, че е дошло време за вечеря и решавайки, че менюто ще е свинско отива да си го събере от полесражението.

След което, блажено премляскайки,Червената шапчица потъва в планове за близкото си бъдеще. Свързани най-вече с намиране на някое населено място, по възможност с крчма, и разбулване на мистерията около произхода си...

Е, харесва ли ви? Не? Чудесно! Във всичко това няма грам истина. Истината е, че не съм гледал интрото. Дори не знам дали има такова. Играх някаква рипната версия, в която то ми беше спестено. Предпочетох да си измисля нещо, вместо

Не се иска да го убивате, а само да изтребите прасетата му. Той сам ще си отиде. Хехе, лесно ли ви се вижда? Ми, пробвайте се тогаз...

FALLOUT TACICS

Производител
Nival Entertainment

Разпространител
Tankfish

Жанр
???

Internet
???

Изисквания
Celeron 600, 128MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Подобрена 3D версия на предишните части на Rage of Mages с чувствително засилена ролева насоченост. Оригинална система за развитие на героите, уникални нововъведения и хрумвания, унищожителни недомислици. Едно наистина интересно заглавие!

да се ровя и преписвам от Интернет. Надявам се да няма сърдити, защото като изключим Червената шапчица и останалите безумията, описаният сюжет би могъл да пасне доста точно. Още повече, че и изброените гадинки реално ги има в играта.

Всъщност главният ви герой се казва Зак и действително е изпаднал в амнезия. Именно процесът по възвръщането на паметта си е нещото, което се проследява в хода на играта.

Е, разбира се, междувременно ще спасите ако не света, то поне една значителна част от него. От поредния Зъл Магьосник. Приключенията ви започват в малко селце, близо до руините, сред които нашият герой се свестява и първите ви куестове са свързани именно с подпомагането на селцето, и някои от жителите в частност, да се справят с нароилите се напоследък в околностите му зли твари. Жителите пък ви се отблагодаряват с подсказки, които най-накрая ви довеждат и до местната вещица, която ви предоставя и първата по-сериозна следа към разкриване на тайната на вашето, т.е. на Зак, минало. Следват още приключения, на другите острови, битки с все по-могъщи и многобройни врагове, все по заплетени загадки, развиване на все по-съвършени умения и сдобиване с все по-страховити оръжия и екипировка. Но за да се запознаете с всичко това ще се наложи да се върнем...

ОБРАТНО В ГОРАТА

От тук следва сериозната част.

И така, екшън RPG. Както винаги, есенцията на една такава игра се концентрира в развитието на героите. Макар да не съм такъв експерт като Whisper в жанра мога доста спокойно да заявя, че системата за трупане на опит е прекрасно замислена. Трябва да започна с това, че тук на практика не качвате нива. Обикновено в този род игри с достигане на определен лимит от опит героят качва ниво. При което му се предоставят няколко точки, които да разпредели върху основните си характеристики.

Може да се каже, че в Evil Islands играчът почти няма контрол над основните характеристики на героя си: Strength, Dexterity, Intelligence. Те се покачват автоматично при изпълнение на основните куестове. Тези три основни характеристики от своя страна влияят директно върху..., хайде ще ги нарека "вторичните характеристики" на героя: Health, Stamina, Action, Experience, Encumbrance. Например покачването на показателя Сила (Strength) води до покачване стойността на Здравето (Health) и Товароносимостта (Encumbrance), Сръчността (Dexterity) повишава Издръжливостта (Stamina) и показателя Action, обуславящ скоростта, с която героят ви ще удря с оръжието си или ще прави магия. Inteligence-а пък влияе директно върху количеството опит, получавано от всяка една битка и върху способността ви да правите по-сложните заклинания.

Но макар растежът на характеристиките ви да идва от изпълнението на куестовете, все пак и вие ще можете да сложите по някоя и друга мижава точица върху тях. Как ли? Хм, ето, че опряхме и до ролята на опита в играта. Колкото до него - ще имате свободата да го разпределяте върху основните си умения (Skills).

Различаваме два типа основни умения - бойни и магически, както и един трети - Use/Steal (определящ степента на сложност на предметите, с които героят ви може да си служи, а също така и с шансът да окраде враг без да бъде забелязан).

Бойните умения са Melee и Archery и мисля, че няма какво да ги коментирам.

Магическите умения са разпределени в три школи: Elemental magic, Sensory magic, Astral magic.

По мое мнение най-важните магии са в Елементалната и Астралната школа. Към Сензорната школа спадат някой наистина любопитни заклинания като например това да се промъкваш безшумно или пък временната невидимост, но като цяло те не са сред жизненоважните магии.

Но за да станат нещата още по-интересни авторите на играта са ви предоставили и още 23 допълнителни умения (Available Skills), които по избор да научите и развивате. Всяко едно от тях има три степени на ъпгрейд и влияе директно върху някоя от основните ви и "вторични" характеристики или умения, или пък ви дават съвсем нови такива. Например ако си харесате тип оръжие можете да изберете да развивате умението си да боравите с него (да речем меч, лък, брадва, топор и т.н.), същото важи за някой клас магия (fire, lighting, acid) или направо цяла магическа школа. Разбира се количеството опит за отделните умения е различно. Най-скъпо струват скиловете повишаващи директно някоя от характеристиките ви - Strength, Dexterity, Health, Action, Stamina, както и някои съвсем нови умения като Regeneration и Recovery. Но не си мислете, че ще можете да ги развиете всички. Трябва внимателно да направите своя избор. Уловката тук е, че с всяко покачване на ниво, на което и да е от 23-те допълнителни умения, се покачва цената опит, който трябва да дадете за всяко от останалите след това.

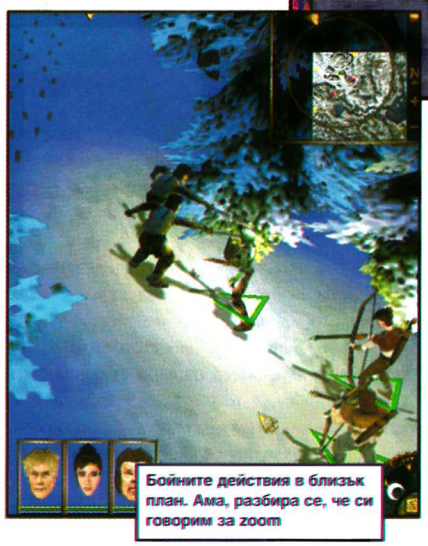
Например сте решили да развиете първо ниво Action - веднага цената за първото ниво, на който и да е от останалите 22 скила скача двойно. Вдигате второ ниво на Action - цената на първите нива на останалите приблизително се очетворява. Вдигате трето ниво Action или си избирате някой от останалите скилове и го развивате на първо ниво - цената на останалите става астрономическа...

Не знам доколко е уникална подобна система, повтарям - не съм експерт, но личното ми отношение към нея е силно позитивно. С Алекс имахме някои разногласия и спорове по отношение на баланса й и общо взето и двамата се съгласихме, че в този си вид има някои наистина безумни умения, други са доста безидейни от гледна точка на невзрачния ефект, който оказват, но като цяло идеята е оригинална. Докато съм на темата с експириънса искам да успокоя всички, които ще се притеснят от нищожната му скорост на натрупване в ранните етапи на играта. Не се кахърете, същинската игра кажи-речи започва след първия остров. От там насетне опитът се генерира с напълно задоволителни темпове.

Сред снежната приказка на втория остров и... сред врагове

Освен този малък участък от скилове и характеристики в голяяяямата гора ще можете да си намерите и приятели. Както и в предните части на играта ще имате възможност да си наемате помощници. Само дето вече няма да е нужно да плащате за това. Те идват драговолно, но ще трябва да делите с тях опита си. Максималният брой придружители е двама.

И ето, че тук навлизаме в едно от усойните, блатисти местенца на недостатъците на Злите Острови. НЯМА да можете да разчита



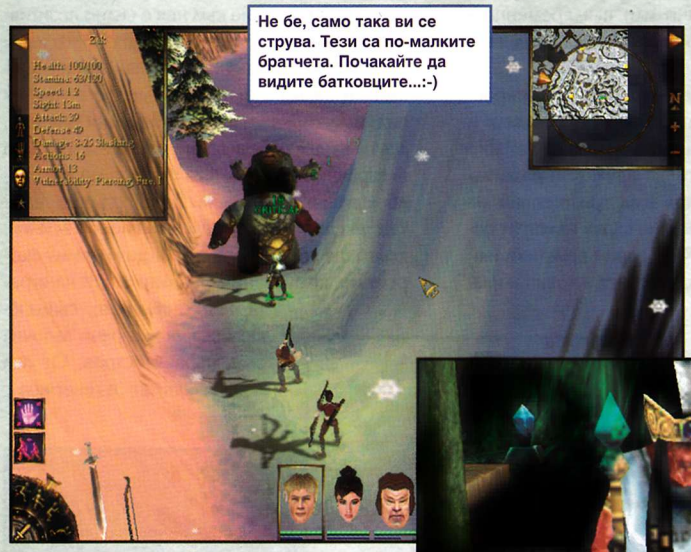
Бойните действия в близък план. Ама, разбира се, че си говорим за zoom

те на спътниците си в следващите епизоди. Когато напуснете даден остров играта ви принуждава да кажете сбогом на приятелчетата си и да започнете съвсем сам на следващия остров.

Което ме навежда и на първия ми съвет към вас:

изпълнявайте със Зак всички куестове, с които прецените, че можете да се справите без присъствието на останалите (или малко преди да изпълните куеста просто ги оставяйте в града), защото при изпълнение на куест обикновено се печели най-много опит - така той ще остава само за главния ви герой и ще успеете далеч по-ефективно да го развиете.

За щастие цялата екипировка си остава по вас, както и всички предмети натъпкани в Инвентара ви.



Не бе, само така ви се струва. Тези са по-малките братчета. Почакайте да видите батковците...:-)

Не, не е бащата на Покахонтас, но е отговорът на много от въпросите свързани с миналото ви.

Ъъъ.., какво ли да му коментирам. Пари и materials се въргалят по земята

Между впрочем Инвентарът е общ и - което е най-радващото - бездънен, така че няма да ви се налага да правите никакви сложни сметки и прехвърляния между героите, но преди да се пренесете в следващия епизод не е лошо все пак да ги съблечете - всичко по тях струва пари, не забравяйте. Единственият проблем тук е - и с това нагазваме направо в най дълбоките зловонния на блатото - че по време на игра нямате НИКАКЪВ достъп до инвентара си. Не можете да качвате и сваляте от себе си оръжия, не можете да разпределяте експириънс, не можете нищо. Ако искате да направите, което и да е от тези неща, ще трябва да отидете до населеното място или да влезете в някой от телепортите между отделните игрови зони, за които стана дума някъде по-нагоре.

И като заговорихме за инвентар, я да вземем да надникнем в

КОШНИЦАТА НА ЧЕРВЕНАТА ШАПЧИЦА

Оръжия, брони, жезли, отвари, магии... Е, те за такива неща ще си говорим тук.

За класовете оръжия можете да се сетите и сами - лъкове, арбалети, кинжали, мечове, брадви, боздугани, копия... разнообразието е голямо.

Броните са два класа - Light и Heavy Armor, плюс шлем. Покриват четирите основни части, на които е разделено човешкото тяло в играта - глава, ръце, труп и крака - и могат да се слагат една върху друга. Тоест приема се, че над леката броня (Light Armor) можете да навлечете тежка.

За разлика от предишните части тук всеки персонаж може да облече всичко, стига да може да го носи. Което ме подсеща да ви кажа, че в началото на играта Зак не е профилиран като боец, магьосник или стрелец. Вие сте тези, които в процеса на игра ще определите какъв да бъде той, в зависимост от това какви умения ще му развиете. Любопитното тук е, че е сравнително лесно да го преспециализирате ако пожелаете, стига да не сте напреднали далеч-далеч в играта, но дори и тогава възможност съществува.

Но да се върнем на снаряжението. Evil Islands е странна игра още в едно отношение - в нея много рядко ще видите в инвентара си взети от полесражението брони или оръжия. Най-често от сразените си противници вие ще се сдобивате с така наречените "материали". Това ще рече, че ако убиете примерно трол няма да му вземете оръжието, ами кожата. Същото важи и за разните му там вълци, дракони и прочие гадинки, а също така и за бронираните ви врагове - от бойното поле в повечето случаи ще отнасяте не снаряжението, а материалите, от които е изработено - камък, желязо, стомана, митрил, метеорит...

Това е свързано с един от най-големите плюсове на играта - възможността да си сглобявате сами оръжия, брони и дори магии. Да се впускам в подробности за "Конструкторите" би отнело твърде много място затуй набързичко:

Значи идеята е следната: имате определени макети на части от снаряжение. За да ги превърнете в действащи, освен от определена сума (варираща в зависимост от това колко добра част ще искате да сглобите) трябва да прибавите към свободните слотове съответните материали. Колкото по-качествени са материалите, толкова по-голям армор клас (AC) има съответната броня или по-голям демидж съответното оръжие. Освен това съществуват и още два показателя, които зависят от качеството на материала - Energy и Complexity. И двата влияят пряко върху възможността да прибавите към оръжието или бронята си някаква магия. Колкото по-голям е показателят ви на Complexity, толкова по-сложна и мощна магия ще можете да прикачите, а колкото е повече Energy-то, толкова повече пъти ще може магията да се "каства" автоматично.

По подобен начин стоят нещата и с магиите. Не, не можете да си измисляте нови магии ако това се питате. Но върху магическите "макети" ще можете да прикачате руни, които ще подобряват показателите им - сила, продължителност на действие, обсег, дали да действа на повече от един враг, дали да действа само на враговете ви или само на вас и вашите хора (първата руна е особено подходяща за масовите атакуващи магии като Fire Wall, Acid Fontain, Acid Cloud и прочие). Тук трябва да отбележа, че казването на заклинанията не черпи от някакъв показател като мана а направо от Stamina-та, така че на практика всеки персонаж може да каже заклинание - разбира се има и руна, която намалява количеството Stamina, което е нужно. Има и специална руна (всъщност са две с малко по-различен начин на действие), която позволява дадената магия да се прикрепи към някаква част от снаряжението.

Примери за сглобени части са например "лекуващи" брони или брони, които "кастват" магии като Strength (увеличава атаката и здравето ви в рамките на времето, през което действа) Haste и т.н. В оръжията си можете да вложите нападателни магии като Ligthing или пък например Weaken, която

сваля здравето на врага ви с около 35%. Аз лично си имах меч с Weaken, който след първия удар сменях с една секира с умопомрачителен демидж, допълнително подсилен от як Lighting.

Последното, което си струва да споменем, говорейки за инвентар са отварите. Те могат да ви направят по-бързи, по-силни или да ви излекуват и за разлика от магиите действат веднага, а не изискват време за кастване. Задължителен атрибут, просто задължителен.

ДА ТАНЦУВАШ С ВЪЛЦИ

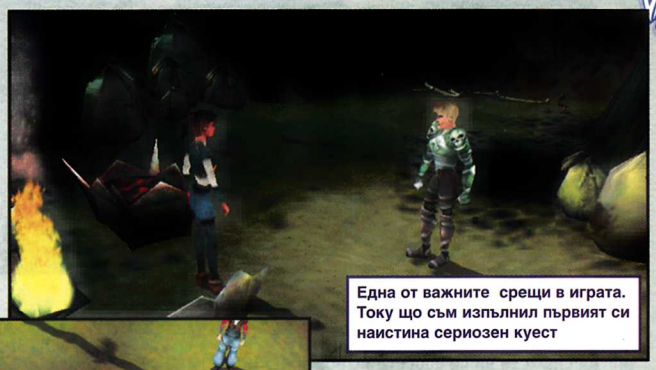
Вълкът! Събирателен образ на цялата менажерия от враждебно настроени елементи в играта. За някои от тях стана дума, а иначе ще се срещнете с няколко чешита паяци, баншита, тролове и огрета, отровни жаби, хора-гущери, скелети (къде без тях), всякакви видове хуманоидни главорези и магьосници, тигри, харпии, големи, циклопи, уникорни и какво ли още не. А колкото до вечния Танц със Смъртта... Той може да бъде и задъхан, див фокстрот, когато заобиколени от враговете сте принудени да се борите за живота си и ако сте достатъчно добри танцьори дори можете и да оцелеете; но може и да е онзи летаргичен, приспивен блус, когато лазейки се промъквате покрай могъщия противник и това е единственият ви начин да дочакате края на песента в това ниво. И като стана дума нека ви кажа, че имате четири начина на придвижване - лазешком, приклекнали, ходом и бегом. Шумът, който вдигате градира пропорционално на реда на изброяването им. Ако искате обаче да си намерите партньори за танците, най-бързият начин е с фойерверки. Може и да е гот да си кастнеш един Strength, увеличавайки по този начин шанса си за успеваемост в танца, но шумът и светлината от магиите обикновено привличат гадовете. Така че, за да не затанцувате преждевременно, най-добре е сте сигурни, че сте на достатъчно разстояние от евентуалния партньор. Да не пропусна да отбележа, че шансовете ви да надтанцувате опонента си се увеличават значително ако се промъкнете зад него и му нанесете изненадващ удар в гърба (Bagstab - между другото можете да развиете това умение), който най-често отнася една солидна част от здравето му.

Всъщност успеваемостта ви със или без магии би била нулева ако не беше активната пауза в играта.

За любителите на ролевите заглавия тя е добре позната от Baldur's Gate. Няма да се спирам на нея, но вие сами ще се убедите в целесъобразността на използването й, дори и да не знаете за какво ви говоря сега.

В БЛАТАТА

Ако не бяха тези тъй неприветливи местности тази гора можеше да бъде и ПРАВИЛНАТА гора. Ама не. Блестящите хрумвания и решения се давят в тинята на недомислието. Казахме, че някои от уменията са просто обезсмислени от хилавия си реален ефект. При малко повече бета-тестване предполагам, че всичко би могло да бъде изгладено, но в този си вид системата е доста небалансирана. Друг мочурлив терен е трудността в играта. По много неприятен начин се редуват елементарни със свръхтрудни моменти. Има места, на които тя съвсем необосновано просто става адски трудна. Не помня друго заглавие, в което да съм Load-вал толкова пъти. Прегльща се по принцип, но в комбинация с бавния Loading и с доста насеченото вървене на играта (особено ако сте с по-слаба машина) може да ви изкара пяна по устата. Упрекът за неефективност и безсмислие може да се отправи и към някой от магиите. Магията Paralyze. Ми супер, казвате си и потривате ръчки, ей сегичка ще ви направя аз да заприличате на паметници на незнайния войн..., ама... кво стана бе... що съм мъртъв?... Бе каква е тая продължителност на тая магия бе - 0.3 секунди!? Че то за толкоз време няма възможност да приключиш с кастването и да започнеш да млатиш с меча, бе... Ама и това, честно казано се преживява. Освен това по-нататък в играта успях да намеря Paralyze с времетраене цяла секунда и половина. Като сериозен упрек към играта Алекс например изтъква произволните critical hits. Тоест по време на битка можеш да нанесеш критичен удар (интерфейсът позволява да изберете къде да млатите гадината - по главата, по трупа или по някой от крайниците и в зависимост от изборът ви се определя и шансът за критично попадение), виждал съм "критикъл" както от триста и няколко точки, така и от... нула(!!!). Мен това не ме дразни чак толкоз, ама все пак съм съгласен с него, че границите тук са по-разтегливи отколкото е добре за баланса. Да не говорим, че обикновено вразите вкарват доста по-често и по-сериозни "критикъли". Още маса подобни малки и големи бъгчета бих могъл да изброя, но се страхувам, че това може да ви обърка и да си помислите, че играта не става. Не казвам това. Дори напротив! Тя е увлекателна и лично на мен много ми хареса. Мисля, че е един солиден продукт - игра, която показва растежа на руската гейм индустрия и очертава сериозните претенции, които братушките тепърва ще предявяват.



Една от важните срещи в играта. Току що съм изпълнил първият си наистина сериозен куест

Добре, че в копието си имам вграден Lighting, иначе...

ПОУКАТА

За мен тя за кой ли път е, че не мога да пиша кратки статии. Много ви моля за снизхождение към графоманската ми природа. От многословие така и не остана място да спомена за графиката - която е изцяло 3D и е на забележително добро ниво (най-малкото сравнена с Diablo) и позволява въртене на картата и прекрасен zoom; за интерфейса - който определено е по-добър и интуитивен от този в повечето сродни заглавия; за звука - който незнайно защо много често ме обърквaше, че гадинките са отляво докато те изскачаха от дясно, но иначе е перфектен...

За още толкова много неща. Като това, че всеки остров се отличава със собствен климат, терен и гадинки и на всеки вие ще имате различен град откъдето ще получавате куестовете и купувате и продавате предмети, снаряжение, магии. Че едно от най-досадните неща в играта е обикалянето по огромните карти и, че при изпълняването на основни куестове в тях играта приема, че няма какво повече да правите там и можете да преминавате транзитно...

Както и да е. Мен си ме знаете.

Каква обаче да е поуката за вас? Каква ще бъде тя когато завършите играта? Хм, в контекста на крайния резултат от премеждията на героя ви и споменът като каква Червена шапчица сте започнали Evil Islands и като какъв Ловец на вълци сте я завършили, каква би могла да бъде поуката наистина? И не се ли случва същото понякога и в живота? Дали Ловецът не дреме във всеки един от нас и само чака да го разбудят обстоятелствата? Мдаа, обстоятелствата.

Колко ли Ловци в червеношапчести кожи се разхождат между нас?

Във всеки случай бъдете внимателни, нещата не винаги са такива каквито изглеждат:

Гледате Червена шапчица някаква - сочна съблазнителна и тамааан да се възползвате най-безочливо от очевидната й безпомощност, взимате че се нахлузвате на...

Хм! Абе нека просто повторим, че нещата не винаги са такива, каквито изглеждат, нали така?...

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
8.5	7	8	7.5	8

GOTHIC

Автор: SAINTP

Искало ли ви се е да сте затворник? Не? И аз така си помислих. Е, играта, чието заглавие стои половин сантиметър по-нагоре, ще ви даде неоценимата възможност да пробвате как е, макар и да не става дума за затворници във вида, в който обикновено си ги представяме. Нека първо хвърлим един поглед към производители, разпространители, жанр на играта и прочие важни детайли. Оказва се, че Gothic е разработвана в продължение на три години и половина от доста неизвестната немска фирма Piranha Bytes (неизвестна защото май това им е сред първите продукти, а и си личи) и е гласена за солидно RPG, изцяло в 3D и гарнирано с купища иновации.

В този ред на мисли, една от отличителните черти на играта следваше да бъде (поне според авторите) силният сюжет. Та за какво иде реч? Хората са в тотална, неравна и опустошителна война с орките. Положението е доста тежко, затова всички затворници в кралството биват изпращани в коринските мини, където ден и нощ копаят, за да има желязо за производство на нови оръжия. Естествено, при този непосилен труд, из главите на някои каторжници се въртят хитри планове за бягство, което смущава съня на местния владетел. На него изведнъж му хрумва (явно в просъница) гениално решение на проблема - свиква той дванадесетте висши магьосника на кралството и им нарежда да сътворят магическа бариера около мините, която да пуска хора вътре, но да убива всеки, понечил да излезе. Запретнали роби мъдреците, направили нужното, но не щеш ли се попрестарали и техните кули също попаднали в страховитата клопка. Но това не бил единственият проблем - затворниците използвали природните аномалии по време на правенето на магията и избили пазачите си до крак. Извоювали свободата си (в рамките на бариерата), миньорите се разделили на три лагера - Стар, Нов и нещо като Религиозен (да се чете "секта"), всеки от които е организиран в своеобразна йерархична структура. Не след дълго затворниците от Стария лагер подписват договор с краля, според който продължават да му доставят руда в замяна на различни стоки. От Новия лагер също добиват не малко полезни изкопаеми, но вместо да търгуват с тях, ги използват за търсене на начини да пробият бариерата. В добавка, владетелят продължава да изпраща провинилите се от кралството в мините и всеки от лагерите се стреми да привлече новодошлите в своите редици. И така, в един мрачен ден ти също се озоваваш в прокълнатите земи, несправедливо осъден заради несъществуващи престъпления, и без особени шансове да се измъкнеш от тежката си участ. Историята свършва дотук, а на вас ще оставя да прецените доколко добра е тя. На мен ми се струва с оригинален замисъл, но сшита с бели конци. Но нали това не е основното в една игра?

Геймплеят, както не веднъж е ставало дума е доста по-важен, а именно в тази област Gothic има сериозен потенциал. Първото нещо, което прави впечатление е огромната свобода на действие. Още от първия си разговор научавате малко обща информация за това както се очаква от вас, но как ще подходите към задачите си е ваша работа. Започвате на една полянка и оттам нататък - каквото решите. Може да се размотаете из мините наоколо, да потърсите горски плодове, да претрепете някоя животинка и какво ли още не. Триизмерният свят, създаден от дизайнерите на играта, те кара да забравиш къде си. Трябва да призная, че съм наистина голям фен на Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale и т.н., но по отношение на атмосферата и идентификацията с героя в една ролева игра, 3D-то със сигурност предлага много повече.

Но да не избързваме прекалено много, а да се върнем към основата на всяко RPG - героят. Той е предварително зададен. Няма избиране на класове, няма определяне на характеристики и прочие. Някои могат да сметнат това за недостатък, но на практика не е така, защото се оказва, че на старта виртуалното ви аз не разполага с кажи-речи никакви умения. Във всяка друга игра обикновено сте достатъчно силни в началото за да се справяте със слаби противници. Е не и този път. Започвате като абсолютен мизерник, който яде бой от всеки срещнат и види ли вълк в гората гледа да се изпари яко дим. Така че в началото е наистина препоръчително да влизате в схватки само с безобидни горски обитатели и да разчитате повече на ума си и на ораторските си способности. С напредването в играта ще започнете да трупате опит, който позволява качването на нива. С всяко следващо ниво получавате известен брой точки, които можете да използвате за разучаване на различни умения и подобряване на качествата на героя, но за целта трябва да намерите учител, който може да ви тренира в дадена област. Ще ви се наложи да потърсите някой опитен войн да ви обучава в изкуството на меча или брадвата, майстори-крадци ще ви въвеждат в тънкостите на тъмния им занаят, а за да усвоите мощта на магията ще ви е необходим магьосник, склонен да сподели знанията си с вас. Това напомня донякъде за добиването на нови нива към умени-

GOTHIC

Производител
Piranha Bytes

Разпространител
Egmont Interactive

Жанр
RPG

Internet
www.gothic.de

Изисквания
Celeron 500, 128MB Ram, 16 MB 3D Videocard

СДЪВКАНО И ...

Немско 3D RPG с претенции за революционно в жанра. На пръв поглед заглавието предлага завладяваща атмосфера, която за съжаление е придружена от страшно много грешки. След няколко patch-а може и да става за игра.

ята в Might&Magic серията, но в Gothic за абсолютно всичко ви трябва учител - дори за чисто физическите качества като силата например. А фактът, че започвате от нулата, ще ви позволи да моделирате героя си както пожелаете. Дали войн, магьосник, крадец или комбинация от трите - изборът си е изцяло ваш. В тази насока е интересно решението на авторите да запазят броя на характеристиките сравнително малък, като компенсират това с качествено визуализиране на развитието на героя ви. Така например при постепенното усвояване на някое оръжие, няма статистики от рода на процент на успеваемост при удар, които да се покачват, а вместо това момъкът на екрана започва видимо да борави доста по-добре с него - вади го по-срънчно от ножницата, нанася по-бързи и по-точни удари и т.н. Безспорно добър подход, каращ играча да забрави дългото лутане из различни статистики и да се съсредоточи повече върху играта. Всъщност, не съвсем. Идеята може и да е добра, но изпълнението куца доста, главно заради нескопосаното управление, което пичовете от Piranha са ни подготвили. По принцип се нуждаете само от четирите клавиша за посоките и мишката, като повечето действия се изпълняват със задържане на левия бутон и натискане на някоя посока. Малко е обърквацо в началото, но не това е основният проблем. Да направите някое движение не е трудно, но да го направите където трябва и в точния момент е понякога почти непосилно. Често ще размахвате меча си из въздуха или ненадейно ще се оказвате с гръб към врага, който естествено ще ви убие без да се замисля. Доста неприятно, като се има предвид, че битките не са една и две.

Посоченият гаф далеч не е единствен. Да вземем например следващия важен момент в едно RPG - куестовете и поведението на NPC-тата. И в тази насока замисълът е брилянтен - хората, които срещате се държат съвсем естествено, имат си собствен начин на живот - през деня да кажем работят, надвечер се напиват край огъня, нощем се прибират по къщите си и т.н. Накратко, оставаш с чувството, че около теб се разхождат наистина разумни същества. И тук идва време за един хубав студен душ, защото поведението на NPC-тата отстрани изглежда чудесно, но реакциите им спрямо действията ти са често съвсем неадекватни, да не кажа смехотворни. За да не съм голословен ще посоча няколко случки. В Стария лагер има един глупак (в буквалния смисъл на думата) на име Mud, който, ако имате неблагоразумието да му позволиш да те придружи уж за малко, се лепва за теб и през две минути ти досажда с еднообразни въпроси, независимо дали се опитваш да разговаряте с някого, да се биеш или каквото там още се сещаш. Съвсем естествено след четвърт час ми писна и го изведох Mud на полянките около лагера (далеч от стражата) с намерението да му видя сметката. За нещастие обаче успях да го ударя само веднъж, той ме напсува и избяга към войниците. Ле-лее, помислих си, сега стана лошо. Нищо подобно. Само след няколко минути оня дотича при мен с думите: "Приятелю, нем'ш си предстаа колко мий кеф да са моткам с теб. Къде ш' одим ся?" Направо побеснях. И така няколко пъти, докато накрая не успях да го закарам в една тясна колибка и подло да го убия.

По-лошото е, че неадекватното поведение на NPC-тата влияе зле и на куестовете в играта. Има случаи, когато ще получаваш задачи, които са невъзможни за изпълнение, просто защото вече си се справил с тях. А и дори да са нормални, куестовете рядко се отклоняват от сюжета, което прави играта сравнително праволинейна. Факт, който определено пречи на голямата свобода на действие да блесне напълно.

Други проблеми? Ами да, битките например. За лошото управление вече стана дума, затова нека да кажа и нещо добро. Когато се сражаваш с човек имаш възможността да го пратиш в безсъзнание с последния си удар, вместо да го убиеш, а това понякога е доста полезно. Добри думи заслужават и чудовищата в Gothic, които се сражават добре и в по-големи групи се стараят да си помагат. Но аплодисментите свършват дотук, защото за нещастие зверовете се предлагат в прекалено малко и стандартни разновидности. Вълци и разни други животинки, орки, скелети, по някой трол и голем, всичко на всичко около 20-тина вида, които в никакъв случай не претендират за оригиналност. Поне арсеналът от оръжия е сравнително на ниво, но за сметка на това в цялата игра не попаднах на нито един щит! Може това да е някаква странна прищявка на авторите, но все пак в игра от такъв тип да не включиш щитове е меко казано несериозно.

В тази поредица от недоизпипани идеи графиката и звукът също заемат достойно място. Като цяло и двете са на доста добро ниво - песни на птички, шумолене на водата, откъслечни разговори на хората на около ще съпровождат елегантните движения на героя ви из един свят, който изглежда наистина добре със своите ливади, поляни, скали, сгради, изгреви, залези и пр. Специално внимание заслужават лицевите анимации и добре синхронизирания качествен говор. За съжаление обаче системните изисквания не са никак малки. Не се и надявайте да играете прилично с достатъчно високо ниво на детайлите, ако нямате поне GeForce. Не дай си боже да сте с VooDoo карта по-стара от 4&5 - по-добре въобще не посягайте към играта, която е достойна за начало на посмъртна анти-3dfx кампания. Но какво ли обяснявам, фактът, че само седмица след излизането на играта се появи 4,5MB патч, е достатъчно красноречив. Та въпросната "кръпка" съдържа поправки, достатъчни да запълнят страниците на тритомна енциклопедия, така че задължително си я свалете.

И така, какво да мислим за играта в крайна сметка? Във всички случаи Gothic си заслужава да й се обърне внимание, защото заглавието очертава някои бъдещи насоки, в които ще се развива жанра. Жалко, че добрите идеи са опорочени от множеството "бъгове" и малки, но дразнещи недомислици. Само се чудя, след като са правили играта три години и половина, какво им пречеше на Piranha да се позабавят още 2-3 месеца, за да поизчистят фрапиращите проблеми? Явно ще трябва да почакаме до излизането на Neverwinter Nights...

Крал

Титла на монарх (както и лицето, което я носи, естествено). Дотук едва ли сте изненадани. По-важно е да запомните, че кралят в никакъв случай не е цар, а е нещо по-незначително. Царската титла се равнява на императорската, т.е. двете са били най-високото стъпало, до което някой в Средновековието е можел да се добере. Именно затова, както всяка съвестна и опитна учителка по история несъмнено ще ви повтаря през ден, едно време Симеон се е титулувал цар на българите. Така че, внимавайте какво приказвате в час.

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	Общо
7,5	7	7	5	6

Автор: GROOVER

OUTLIVE

Един хубав ден, в едно бразилско градче, където освен палмите, самбата и жаркото слънце има и три университета, няколко ентусиаста решават да направят компютърна игра. Първата бразилска компютърна игра! Патриотичният им изблик накарал родния им университет да ги подпомогне с техника, а родителите им да поемат разноските, докато бъдещите гурута на игралната индустрия творят по 20, 22, а понякога дори и 26 часа в денонощието. Резултатът от тяхната близо тригодишна работа се появява на бял свят декември миналата година. В Бразилия. Играта се продава единствено чрез Интернет, защото няма разпространител. През март Take2 и Talonsoft изявяват желание да пуснат заглавието в Америка и Европа. PR-машината се задейства и започват да се появяват първите новини и предварителни погледи из специализираните сайтове.

От тогава датира и моят първи досег с играта. Погледнах я съвсем бегло - освен че приличаше на StarCraft, а се появяваше три години по-късно с нищо друго не можах да я запомня. Зачудих се за идиота, решил да пуска толкова архаична игра на пазар, буквално бъкащ от добри заглавия. Изразих вокално смущението си и си рекох "Ето още една игра, която няма да играя."

Но Съдбата или по-скоро колегите (което често си е едно и също) реши да ми скрои номер и преди няколко седмици дискът с надпис Outlive вежливо кацна на бюрото ми. В края на душевните ми тегоби дългът все пак надделя и пуснах играта, проклинайки я, че ме откъсва от Black&White. Няма да ви лъжа, че превъртях Outlive. Нямах нервите да стигна до края на нито една от трите солови кампании (с първата, с втората раса и смесената). Защо такова отрицателно отношение ли? Ами ето ви малко храна за размисъл.

Графиката на Outlive прилича адски много на тази на Starcraft. За разлика от хита на Blizzard, обаче тя поддържа разделителни способности до 1024 на 768 точки в 16 битов цвят. Което в никакъв случай не е повод да продупчите тавана от радостни подскоци. Ако играете Outlive в 640 на 480 точки тя изглежда много по-зле от Starcraft, но пък можете да различавате единците си една от друга. В 1024 на 768 виждате по-голяма част от терена, но тогава бог да ви е на помощ, ако искате да изберете строител от едно меле войници. Единиците са зле нарисувани не добре анимирани. С надежда можете да хвърлите поглед към терена, но след това е добре да погледнете някъде другаде - във всичките си вариации (май бяха три на брой) той изглежда много зле. Аматьорската графика е нещо, което ще спре да ви фрапира, след като чуете звуците в играта.

Енергийната мрежа на Хората

За музиката няма да споменавам - тя е на стандартното за жанра средно ниво. Озвучаването на единиците е мястото, където играта наистина блести. Ще ви кажа, че единствено Hired Team Trial може да се съревновава по некадърност на озвучаването. Независимо коя от двете страни си пуснете, ще бъдете атакувани от вопиющата некадърност на актьорите (или може би авторите), дали гласа си на единиците. Сред "теранската" (човешката) раса има единица, която плещи само за революцията, постоянно оплакващ се хеликоптер, досадни строители... За озвучаването на роботите пък са използвани някакви странни филтри, които чувствително допринасят към чувството ви, че на това не е вашата игра и трябва да правите нещо друго точно в този момент.

Споменах, че в играта има две раси. Авторите на играта са решили, че не е нужно да си правят труда да измислят трета фракция. Също така, явно е било излишно те да се различават особено много. В Outlive отликите от хората и роботите се състоят в начина, по който се добива електроенергия и строежа на базата. Хората използват генератори, използващи силата на вятъра и атомни централи. Уловката при тях е, че тези сгради не могат да бъдат сложени къде да е по картата, а е хубаво да са свързани с поне една сграда и по този начин да се изгради ел. мрежа. Всяка една експанзия на хората трябва да бъде добре захранена с енергия, иначе сградите й няма да работят ефективно (т.е. ще функционират по-бавно). Роботите нямат такива проблеми. Те си строят колектори на слънчева енергия и това е всичко, което трябва да правят. За сметка на това строителите им подобно на Зергите морфират в сградата, която сте има задали да правят. При хората над една постройка могат да се трудят и 4-5 проби, исках да кажа багерчета, което значително

Тук извършвате диверсии спрямо враговете си. Опциите варират от разкриване на област от картата до саботиране на някоя сграда на противника ви.

OUTLIVE

Производител
Continiuum Software

Разпространител
Take 2 Interactive

Жанр
RTS

Internet
www.take2interactive.com

Изисквания
Celeron 300, 64MB Ram, Direct 3D съвместима видеокарта

СДЪВКАНО И ...

Outlive е бразилски StarCraft клонинг с няколко добри идеи и отчайващо изпълнение. Играта би имала потенциал, ако бе излязла преди около 3-4 години.

КАКВО БИ МОГЛО ДА ВИ ХАРЕСА В OUTLIVE?

Вярно е, че Outlive няма никога да бъде хитово или дори прилично заглавие. Но това не означава, че вътре няма да намерите абсолютно никакви новости. Това каре ще ви запознае с добрите идеи в Outlive, които ако бяха попаднали на по-благородна почва, можехме да имаме събитие в света на компютърните игри

ОПЦИИ ПРИ УПРАВЛЕНИЕТО НА ЕДИНИЦАТА

Подобно на Dark Reign, и тук имате право на избор на режими на поведение harass (тормозя), explore (разучаване на картата), guard (охрана) и т.н. Освен това можете да зададете при колко процента щета единицата да се върне в базата, както и какъв да бъде диаметъра на кръга, в който тя да помага на изпаднало в беда другарче.

УСЪВЪРШЕНСТВАНА МАРШРУТНА СИСТЕМА

Имате възможност да задавате и до 12 маршрута, по които единиците ви да се придвижват и оттеглят от боя, когато стане напечено. Практически много малко приложимо.

КОМПЮТЪРЪТ ПОЕМА ЧАСТ ОТ ЗАДЪЛЖЕНИЯТА ВИ

Позната ни още от Tzar, тази опция позволява компютърът да поеме по-голямата част от задачите ви. Ако не ви се занимава с открития и други подобни микромениджмънт елементи - компютърът с радост ще поеме тази грижа от плещите ви.

ИНТЕРФЕЙСЪТ

Единственият пипнат докрай елемент в играта. Сред опциите, които ме очароваха бе възможността да дадеш на група строители да построят една сграда, след това друга, а накрая да поправят трета само с няколко кликвания на мишката и клавиша Shift.

ПАЗАР

Тук можете да си купувате единици, които веднага се присъединяват към вашите редици. За скоростта на доставка плащате по-висока цена, като с течение на времето тя все повече се вдига и вдига. Срокът за зареждане на пазара със стока е минута и петнадесет секунди

забързва процеса, при това без това да ви струва допълнително кредити.

Парите са и единственият ресурс в играта (че трябват ли ни повече?). Добива се по абсолютно стандартен начин - чрез преработката на уран или желязо. Разлики при хората и роботите по този параграф няма.

Единиците, които можете да произвеждате от двете страни са относително идентични. И двете раси си имат противовъздушна бойна част, тежка артилерия... Разликата е в това, че всяка единица си има уникално умение, което след като бъде разучено в Research Lab-а, ще можете да си го употребявате. Сред по-интересните възможности на военните части са бомбената атака на транспотера ви, възможността на Dominator-а ви (тип танк) да поставя временно единица на врага под ваше ръководство и мините, които строителите ви могат да залагат. Прекрасна възможност за битки с по няколко части а-ла експертите на StarCraft. Проблемът е, че в Outlive играта се свежда до голямо меле, а не до подобни изтънчени набези с по два-три боеца.

Последната особеност, която ще спомена за Outlive са специалните способности, които има основната сграда на двете раси. Роботите имат възможността да правят холограмни изображения на единиците си (а това да ви е познато отнякъде). Макар и да не

Electro са силни единици в началото на играта

могат да атакуват, те правят войската да изглежда много по-внушително. Втората им специалност е направо да клонират единица, което преведено на езика на икономиката означава 2 на цената на 1. Хората могат да създават Abominable и познатата ни до болка супермощна ракета.

С това като че ли свършва и всичко, което бих желал да ви кажа за играта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ако ви кажа, че Outlive е изключително лоша игра ще прозвучи пресилено. Просто тя е закъсняла с няколко години, с архаична графика, малко реални новости и единственият й шанс да остави трайно следа в нечий небразилски ум е някой да седна да играе multiplayer на нея. Нещо, което надали ще стане, поради факта че има много по-добри заглавия на пазара. От мен толкова, пък ако вие решите да

Графика	Звук	И.И.	Геймплей	ОБЩО
7,5	5,5	6	6	6,5

Здравейте, приятели!Искам първо да ви кажа, че започвам тези редове с една надежда.
Надежда, която не само крепи човека в трудни моменти, но и в много случаи го дарява с идеи. Такъв е и моят случай. Идеята, която смятам да ви представя признавам си, дълбоко ме заинтригува още от самото начало. Надявам се и при вас да се получи нещо подобно, или ако не друго, то поне да предизвика интерес. Вярно е, че всяко начало е трудно и дори в повечето случай се оказва пагубно, но ние сме длъжни поне да опитаме...

И така "В началото бе словото!" Ако някой от вас са забелязали, в някои от предишните броеве на GW бяха поместени няколко разказа с неочакван край. Авторите им бяха различни, а самите разкази достатъчно увлекателни, за да се зачете човек в тях. Много би ни се искало тази традиция отново да се възроди, този път с ваша помощ. Убеден съм, че от всички игри, с които сте се сблъсквали, имате предпочитание поне към една . И ако чувствате, че имате дарба да се изразявате върху белия лист, то тогава имате всички качества да се пробвате в нашето ново предизвикателство. Ако са ви омръзнали "елементарните" задачки и "трудните" тестове, то сега му е времето да се докажете. Ако пък не се блазните толкова от самото предизвикателство, а гледате на въпроса от чисто материална гледна точка, за награда всеки месец има оригинален музикален диск .Той ще е за онзи от вас, който успее да разплаче поне един от триЧленното жури. А такива разкази ще има. Сигурен съм! Единственото, което трябва да направите е да преодолеете всякакво чувство на страх и да напишете разказ, с който да разтресете света. Ако пък писането ви се види трудно, но обичате да четете подобни съчинения за игри, изпратете един e-mail на адрес dimensin@abv.bg с класация от три игри по желание, като ги класифицирате като 1, 2, 3 и ние ще се постараем в следващия брой да задоволим желанието ви.

Dimensin

Тема за разказ: COUNTER STRIKE Награда: оригинален диск на " Limp Bizkit" от "Royal blue" Краен срок: 20 май

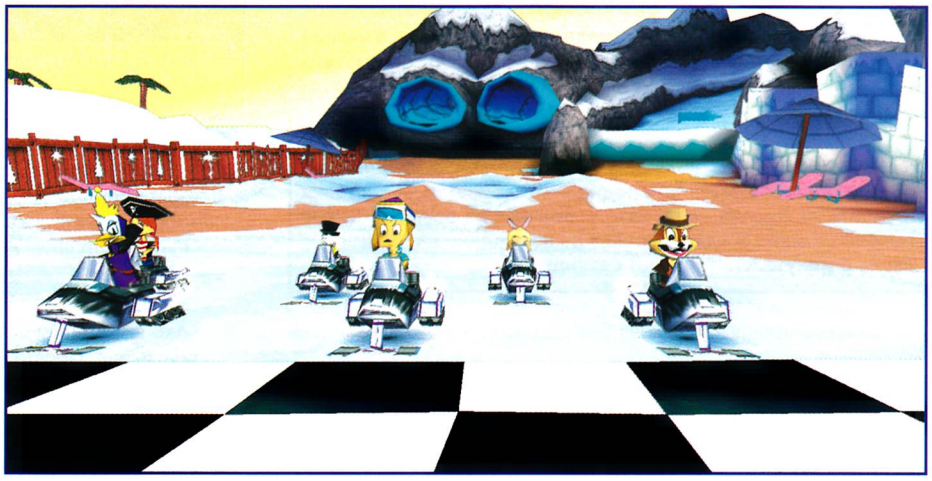
Walt Disney MAGICAL RACING TOUR

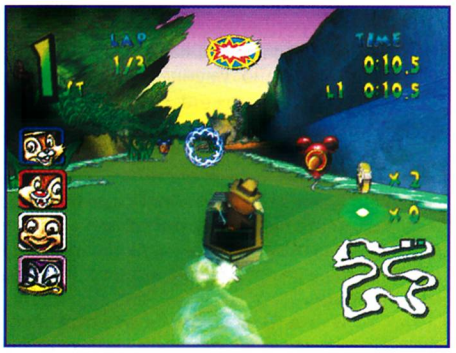
Повече от година след като Walt Disney издадоха Magical Racing Tour за Playstation, играта се появи и на PC пазара. Макар че разработчиците са хвърлили труд в конвертирането и понастоящем ралито поддържа разделителни способности до 1600x1200, никой от редакцията не бе очарован от идеята да тества остаряла конзолна игра. Аз обаче, като заклет фен на чичо Скрудж, Мечо Пух, Пинокио, Чибурашка, крокодила Гена, трима казаци, трима глупаци... да не изброявам и любимците си от татаропеченежкия фолклор, реших да се жертвам в името на общото благо, за да каже нявга народа: умря сиромах за правда, за правда и... айдиии, иде главния редактор с дебелата ножица... слуш' сър, тъй верно сър, изззззпълнявам.

Колкото и странно да звучи история има и тя няма нищо общо с геймплея! Значи един хубав слънчев ден, докато ония двете катерици - Чип и Дейл - се шматкали из Disney World, попаднали на специалната машина за фойерверки, напълнили я с жельди и тя гръмнала, ма как само гръмнала - частите и се разхвърчали из девет земи в десета. И така, вашата цел е да изберете любим Disney герой, да го настаните зад волана на една трошка, и да обиколите 13 писти моделирани по автентични атракции от парковете на Disney, събирайки части от машината. Само дето по трасетата няма никакви чаркове, затова пък има парички, разни power-up-и за обстрелване, преобръщане и дори превръщане в жаби на съперниците. Какви пък са тия съперници и що дирят тук не е ясно. И те ли искат да поправят машината? Защо ви пречат? Колко им плащат? Грозните гадини не създават особени проблеми на първите нива, но някъде от средата трябва да карате по конец и да не правите нито една грешка по цялото трасе, за да се класирате първи и продължите нататък. Затова ще трябва да отделите и по няколко часа за разучаване на пистите, щото има едни такива вити завои - NFS ряпа да яде! Което, макар да бе казано с голяма доза ирония, ни довежда до закономерния въпрос: какво е мястото на Walt Disney Magical Racing Tour в жанра на racer-ите и ще изпълни ли очакванията на детската публика, за която е преназначен? (За да не обидя някого, съм дължен да вметна, че прекрасно знам колко нива над западните си връстници са българските геймърчета - та те играят Brood War и Quake откак могат да стигат клавиатурата, маш-алах, българин да се наричам първа радост е за мене!) Играта е аркадна, няма абсолютно никакъв реализъм, което пък е спомогнало за по-разчупения дизайн на нивата - особено ми хареса къщата на духовете, където има една луда гонитба от стая в стая, по стълбищата, а накрая - през прозореца - право в гробището. За мен беше истинско удоволствие да разглеждам околностите, когато за пръв път се пусках на някоя писта - художниците от Disney са си свършили добре работата. Затова пък графиката е ръбата и на високи разделителни способности. Струва ми се, че най-голямата издънка в това отношение е, че играта не е рисувана - именно тук е големият потенциал на Disney, а е 3D - а такива неща могат да правят всички. Още послаба обаче е музиката - някакъв отвратителен ремикс на парчета от филмчета с петдесетгодишна давност и мелодийки от лунапарк. Мисля че след като веднъж Disney доказаха, че могат да правят музика в касовите си пълнометражни филми като Аладин и Цар Лъв, подобно пренебрежително отношение към геймърите е направо престъпно и заслужава да бъде порицано. Трябва да се порицае отсъствието на какъвто и да е mutiplayer режим - нито мрежови, нито дори splitscreen - нещо напълно нормално за конзолна игра.

Въпреки всичко цялостното ми впечатление за играта си остава добро. Ако не у нас, на запад тя определено ще намери своята публика сред 4-годишните. Препоръчвам я и на всички почитатели на алтернативните racer-и, но още повече им препоръчвам да отворят чекмеджето, да изтупат от праха класики като Revolt и Star Wars: Episode I Racer и да ги изиграят наново.

Goodman





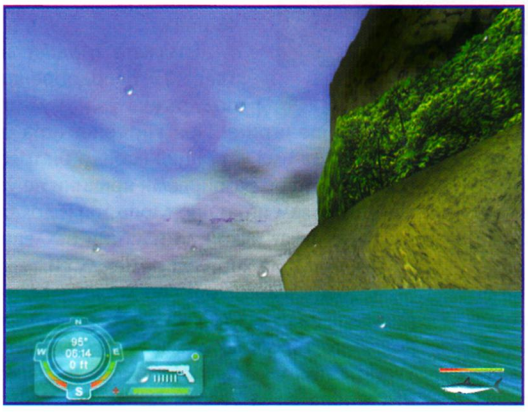
ОЦЕНКА: 50%

SHARK
Hunting the Great White

Това е ловен симулатор [в случая - риболовен]. Ако не си запознат с този велик жанр, ще те просветля, че той си е поставил нелеката задача да ти представи във виртуален вид емоциите свързани с нюхането в храстите в очакване на някакъв повече или по-малко див добитък [в случая - нюхане в гъстите водорасли в очакване на рибоци и акули, в частност]. Единственият проблем на това принципно похвално начинание е, че виртуалният лов е толкова отдалечен от усещането за реален такъв, колкото виртуалния секс от истинския [в случая липсва дори онази тежка и натрапчива миризма на сурова риба; в случая с риболовния симулатор, де]. Защото, напрежението, страхът, вятърът в косите [в случая -нанизът от искрящи въздушни мехурчета край теб] са останали някъде там, в истинския свят, където откатът на пушката оставя болезнен оток на рамото ти, където барутът носи уханието на смърт и власт, където край теб има компания от верни и - както повелява традицията - алкохолизирани [рибо]ловни другари, където зверовете хапят, а храстите дращят, където кожите, рогата, огърлиците от зъби и обгърнатите в тихия есенен здрач спомени носят усещането за живот и отсенки от някаква неясна, леко порочна, гордост от това, че си бил там, че си стрелял, че си убил, че си бил доминиращият вид. Само че във времена, когато мирогледът на почти половината население се ограничава в рамките на компютърния монитор тези неща сякаш са забравени. И ловните симулатори се продават добре. Този сигурно също го чакат добри отзиви и продажби по света, така че си струва да заделим една страничка и да разкажем за него. Далеч съм от мисълта, че ще отидеш да си го купиш, но предполагам, че общата ти култура ще бъде накърнена, ако не си запознат с игра, чието видно място в съответните класации е запазено поради наличието на думата "hunt" в заглавието.

И така, както не е особено трудно да се досетиш, в Shark ловиш акули. По идея ти си някакъв известен ловец на съответните изчадия и различни институции, засегнати от набезите на хищните рибоци те наемат да прочистиш интересуващите ги води. Така в серия от мисии си топиш облечения във водолазен костюм задник из различни повече или по-малко интересни местенца като потопени руини от древни храмове, места, на които са потъвали кораби или обикновени плажови заливчета из които археолози, изследователи, кинаджии или курортисти губят крайници, захранвайки хранителната верига. Винаги ти е указано точно колко акули се плацикат наоколо та можеш да си направиш сметка на муниците и да прецениш стратегическия подход към ситуацията. Тоест да знаеш колко броя челюсти могат да те захапят по задника докато се целиш в дзвера пред теб. Успехът във всяка мисия ти отключва някое по-добро оръжие или подводничарско оборудване. Графиката е прилична като за ловен симулатор, движенията под вода са представени изключително удачно, а някои от нивата са интересни като дизайн и изискват известен размисъл и сравнително добра ориентация, за да се добереш до акулата, особено когато имаме на дневен ред някои по засукани руини или серия от подводни пещери. Звуците не са нищо особено, но приемам, че под водата нещата може и да звучат по този начин. Изкуственият интелект също ми се видя посредствен, но и тук съм склонен да предположа, че акулите наистина могат да се държат по този начин, завалиите. Въпреки, че поведението на дрогирани шарани поставя под леко съмнение необходимостта от специализиран ловец на акули при положение, че гадините така или иначе ще измрат от глад твърде скоро. Ама и това е прежалимо - поне те кара да се чувстваш ветеран в лова на акули още след втората мисия, защото веднъж загрял как точно функционира ИИ-то им можеш направо да си ги колиш с ножлето.

Всъщност единственото непрежалимо нещо свързано с Hunting The Great White е фактът, че, подобно на повечето ловни симулатори, играта е подтискащо скучна и няма да те изненада с нищо. Което - отбелязвам аз в рядък пристъп на акулоловно умиление - в някаква степен е кофти, защото сама по себе си идеята за дуела между хомо сапиенс и акулус озвереликус, разисквана успешно в не един и два филма, не е лоша. Така, че ако никога не си имал щастието да се потопиш в морските дълбини с харпун в ръка и като гледаш на къде отиват работите подобно преживяване не ти се очертава в обозримото бъдеще можеш и да пробваш Акулата. В края на краищата ако шансът да ти пуснат клони към минус безкрайност разискваният в началото виртуален секс ти се очертава като съвсем [само]задоволителна алтернатива.



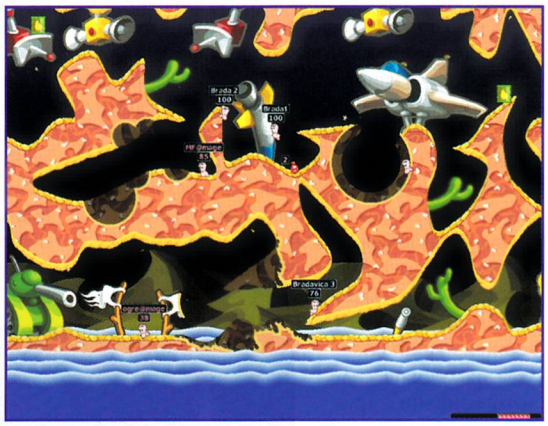
Snake

ОЦЕНКА: 45%

WORMS
World Party

Малко ми е трудно да пиша за четвъртата част на любимата си поредица - Worms. Трудно е, защото играта прилича много повече на add-on, отколкото на самостоятелно заглавие. По дяволите, та дори expansion-а на Icewind Dale предлага повече нововъведения в играта, отколкото е разликата между Worms Armageddon и Worms World Party. И освен статията да се превърне в някаква едностранична статистическа сводка, в която се казва има еди-колко си нови single player мисии, еди-колко си мултиплеър, нови обучаващи нива и т.н., не виждам какво друго може да се напише. Колегите ми подсказват да напиша няколко думи за идеята на Worm и тъй като идеята ми се вижда приемлива, ще посветя следващия параграф на това.

И така, ако сте тотално незапознати с Worms, със сигурност няма да знаете и неговите предци - старите хитове Scorched Earth и Супер Артилерия, затова ще се опитам да ви го обясня. По произволно генериран терен (с всякакви особености на релефа) се слагат червейчета от два и повече тима. Вие поемате командването на единия екип командоси и целта ви е да унищожите всички останали от картата. Действието се развива походово, като тимовете се редуват. На ход един тим може да придвижи и да стреля само с един червей. За да унищожите врага разполагате с ограничено време (стандартно 60 секунди на ход) и най-разнообразния асортимент от оръжия, които вашето болно въображение някога е можело да си представи. В Worms, както е казал поетът, "всеки камък е бомба". Дали ще използвате узита, двуцевки, базуки, напалм, въздушни атаки или всемогъщите супер овце, бананова бомба и бетонно магаре - изборът си е ваш. Единственото ви ограничение са амуниците, точността (малко от оръжията в Worms са самонасочващи се, а има и вятър) и въображението ви. Идеята, както сами виждате, е достатъчно проста, за да може играта да бъде гениална. Worms стана една от най-игрите походови стратегии и следващите части подобриха още повече геймплея, като добавиха нови оръжия, високотехнологични джаджи (като jetpack), нискотехнологични джаджи (като бухалка) и тактики (възможност да стреляш или хвърляш гранати и динамит, докато висиш на въже или си направил бънджи скок).



Какво ново в Worms World Party? Както вече споменах, новите елементи в играта са на ниво екзистенциален минимум. Интересните допълнения са точно две - WormPot и Wormopaedia. WormPot представлява слот машина тип еднорък пират, която при активиране прави произволни настройки на тоновете опции, които можете да пипате. Променят се и такива неща като хлъзгавост на терена, мощност и наличие на оръжията, дори можете да накарате червейчетата да кървят. Ефектът е както в Random Map на Heroes - всичко е произволно и трябва бързо да се настроите към новите условия на бойното поле, което със сигурност ще се хареса на hard-core феновете на поредицата. Wormopaedia-та пък ще се радва на вниманието на по-неопитните играчи. В нея са описани всички оръжия на играта, а освен основните му характеристики, ще можете да прочетете и съвети за ефективното им използване. Там ще видите и новите попълнения в Worms World Party(или поне аз не съм срещал такива екстри като carpet bomb, starter girder pack и mail bomb в предишните Worms-ове). Следват Time Attack, където целта ви е да изпълните зададените ви задачи за определено време, и новата самостоятелна кампания, състояща се от ... момент да погледна ... 45 нива.

Голямата гордост на Team 17 е подобрената поддръжка на мултиплеър on-line игрите. При Интернет игра би трябвало да има чат опция (казвам би трябвало, защото по разбираеми причини не успях да тествам играта по Мрежата) и докато играчите чакат някой да измисли пъкления си ход, могат да хортуват помежду си.

С това заедно с още по-детайлната, нарисувана на ръка графика, се свършва всичко, което би могло да се каже за Worms World Party без да започна да се повтарям от статията си за Worms Armageddon. Въпреки че съм голям фен на поредицата, сериозно бих се поколебал дали да дам 20-те лири, които Team 17 са решили че заглавието струва. Най-малкото, защото Serious Sam може да се намери за около 15 долара в Интернет.

Groover

ОЦЕНКА: 80% /мулти 95%

STAR WARS
Battle for Naboo

Kin Kla Dze: Не, не, Freeman-е, не! Това е моето яке. Да, и цигарите са моите! А, знаеш?! Е хубаво, де, вземи си една.

Freeman: Скрьндза!

Kin Kla Dze: А джойстик за мен? Няма, значи... Скрьндза, а? Добре, че свикнах в Rogue Squadron да играя с клавиатурата. Да, около 8-9 клавиша са, Freeman-е.

Това е част от един типичен разговор с Главатаря на работилницата Freeman. Не ме обича той, ей, не ме обича.

Battle for Naboo е екшън-симулатор, развиващ се в Star Wars вселената. Както стана модерно напоследък, историята му плътно следва сюжетната линия на Episode I. Вие влизате в кожата на Гавин Сайкс и в продължение на 15 мисии ще помагате на Кралица Амидала да възстанови контрол върху планетата и да прогони извергите от Търговската Федерация. В подробности няма да навлизам, защото предполагам, че сте изгледали Episode I поне няколко пъти.

Както споменах по-рано, Battle for Naboo може да се счита за Rebel Assault II. Идеята и геймплея е абсолютно същия, както хита на Factor 5 отпреди няколко години.

Съоръжен с малко корабче вие странствате из мисиите, като задачите които трябва да изпълнявате са най-различни. В нивата най-често са съчетани няколко типа мисии, като например, ескортиране, разделяй и владей (разбирай унищожи всичко, което мърда), унищожи еди-коя си структура/сграда и други подобни. Както сами разбирате основният акцент е поставен върху якия кютек. Тук, за разлика от Rebel Assault, където с един-два изстрела гадините умираха, всички врагове редовно са си взимали витамините и са си пили млякото сутрин. В Battle for Naboo единствено най-жалките роботчета отнасят по един изстрел и започват да се щурат насам-натам без разни жизненоважни части от тялото си. Всички останали неприятели са неприлично издръжливи и ако сте се надявали да минете нивата без помощта на т.нар. Passcodes, хм... ами просто няма да стане! (бел. ред. Или поне при тебе не става). Най-интересната новост по отношение на геймплей-я е възможността в някои от мисиите да смените превозното си средство. За целта трябва да намерите хангар, в който се извършва смяната. Лошото е, че имате на разположение само един вид кораб, с който да подмените явно неподходящата сапунерка, който сте си "избрали" преди да започнете нивото.

Самите мисии са доста по-големи от тези в Rogue Squadron, което естествено означава, че са и по-дълги за изиграване. Противникът бълва непрестанно единици, а вие доста често умирате без да сте имали възможност да изстреляте и една ракета. Та, като заговорихме за ракети, по-добре си намерете Cheat за безкрайни амуниции, защото тук те са кът и лично аз се наложи да се самоубивам няколко пъти, за да си попълня запаса. На края на нивото се оказа, че трябва да са ми останали минимум еди колко си корабчета, за да взема златен или сребърен медал. След като имате злато на всички мисии се появяват три допълнителни, в една от които дори можете да се борите от тъмната страна на Силата. Играта, както споменах никак не е лесна. Хехе, голям смях падна, когато Freeman си помисли, че не мога да се справя с управлението на корабчето си и взе нещата под свой контрол.

Freeman: Не, не ми трябва джойстик

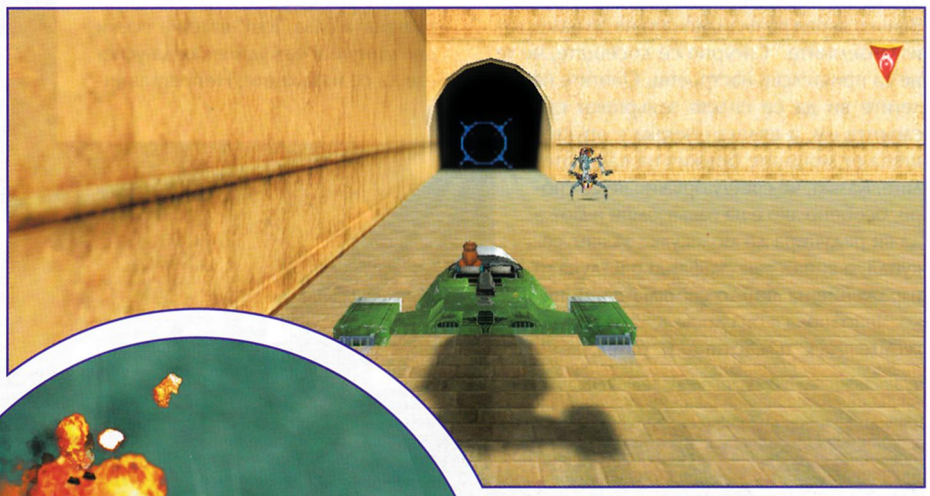
Kin Kla Dze: Значи все пак има джойстик?

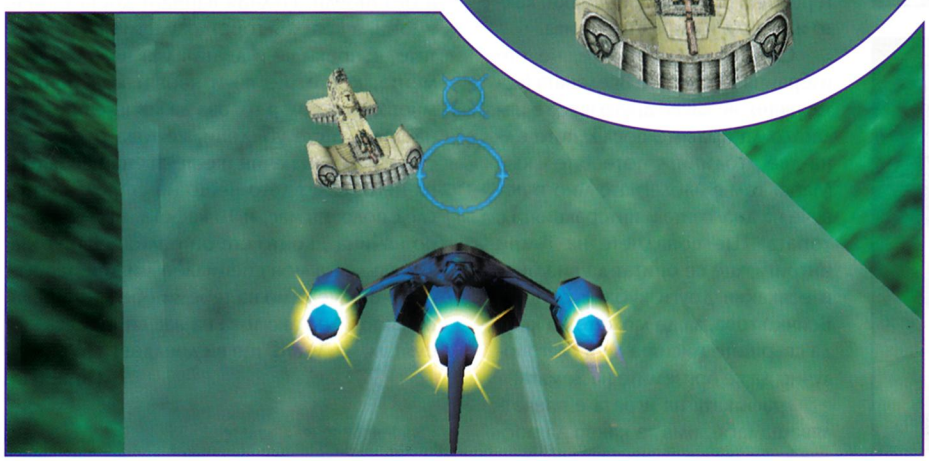
Freeman: За тебе няма!

Kin Kla Dze: Скрьндза!

След има-няма си получих клавиатурата обратно заедно с изрази като "Ебати тъпата игра!", "Ей, да не вземеш да ми я похвалиш в статията, че шъ тъ сгрибя след това".

Прочитам написаното и осъзнавам, че фактите на говорят много в полза на играта.





Знам че е така. Дори още не съм споменал за факта, че Battle for Naboo е директен Nintendo 64 порт и освен че изглежда малко архаично има още много, много неща, които показват, че никой не си е направил труда да облагороди малко PC версията. Все пак компютърът има много по-големи възможности от този тип конзоли. А да не забравя и най-голямото ми разочарование: никакъв мултиплеър! Вече две години им се чудя на господата (и дамите?) във Factor 5, как са могли да пропуснат нещото, което щеше да превърне Rogue Squadron в абсолютен хит сред геймърите. Утешавах се, че няма начин това да не бъде направено в следващото заглавие Battle for Naboo. Да ама не! Мултиплеър няма и да помиришете дори

Защо тогава продължавам да я играя? Защото геймплеят е завладяващ, защото можете да се потопите в атмосферата на Star Wars, и най-вече защото искам да направя златни медали на всички нива, както бях направил и на Rogue Squadron (хехе преди брат ми да направи format c: /u).

Kin Kla Dze

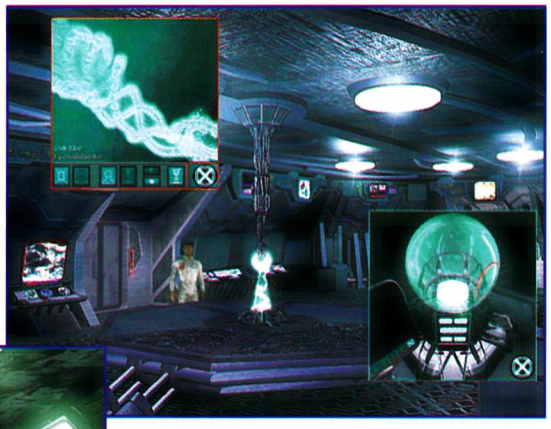
ОЦЕНКА: 60%

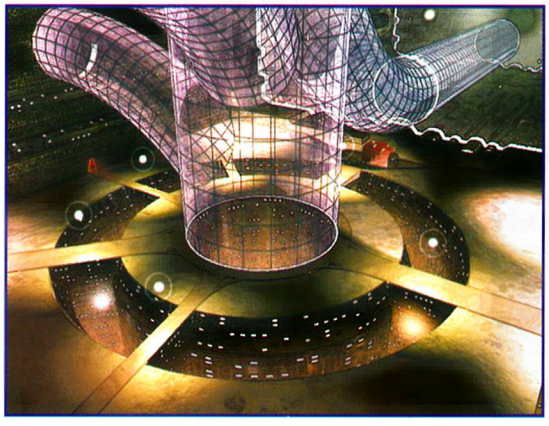
THE WARD

През 1995 г. на пазара за компютърни игри се появи един quest, който се хареса не само на хората които обичат този жанр. Името му бе "The DiG". Тогава бях убеден, че второ такова космическо приключение скоро няма да има. За съжаление се оказах добър пророк, защото чак 6 г. по-късно се зададе quest-ът с главно "К" (в някоио отношения). Нека не ви тормози факта, че сме я включили в "От крак на крак". Играта може би заслужава повече внимание, но има няколко уважителни причини да прочетете за нея точно Тук, но за тях после.

"The Ward" - в превод означава "Пазителят" (подчертавам, че не е по романа на Дийн Кунц) и като жанр се зачислява към космическите adventure- и. Действието се развива в близкото бъдеще на Луната, по време на поредната експедиция "Appolo". Всичко върви по план, докато не се намесват извънземните. Сигурно се досещате, че те не са приятелски настроени. Опитите на колегите ви да се спасят завършват със смъртта им, а цялата техника е опустошена от мощните оръжия на нападателите. Казват, че срещу оръжие не се спори, особено ако е на извънземни и може да ви редуцира до молекулка за нанусекунда, а вие освен скафандър и глупаво изражение на лицето си нямате нищичко. Явно шока е бил доста голям, защото губите звук и картина и единствено мощна експлозия може да ви изведе от това състояние. В интерес на истината тя не закъснява и всичко започва да си идва на мястото. Осъзнавате, че вече сте в съзнание, цветущо здраве, и един много симпатичен труп ви прави компания в стаята(вероятно да ви е по-весело). На всичкото отгоре и базата на alien-ите е нападната (явно от други подобни на тях) и всичко става като... абе, като на Луната. Точно оттук започва и космическото ни приключение.

И като се има предвид, че естеството на човешката природа се характеризира с това да се възползваш от момента когато можеш (или не можеш), така и сега виртуалният ни герой използва случая за да започне битка със лошите, с каквото има под ръка. Играта условно можем да разделим на две части. В първата вие се разхождате из опустошената база, load-вате на всеки две минути и се чудите как да успеете да се измъкнете. Непрестанните смъртни анимации са нещо, което не ми е по вкуса, а в The Ward този аспект е доведен до небесата. По подобие на Stupid Invaders и тука има моменти, в които влизате в една стая и ... хайдеее, зареждай играта. В първата част на The Ward ще се сблъскате с някои доста интересни и оригинални загадки, както и с доста изнервящи такива.





След като разберете, че сте избрания да спасите Вселената (естествено, че какво друго ви се е налагало да правите последните една-две години) потегляте към Марс. Там е наблегнато много повече на диалозите и интеракцията с хората. Ще попаднете на тъмни интриги, ще се опитат да ви убият и всякакви други хубави работи. Всичко това, за да можете на края да свършите мисията си и благополучно да се приземите на Земята.

Графиката на играта е впечатляваща (абе, има за какво да поспорим - бел. ред), но един претенциозен геймър има какво още да си поиска (ха, това било за мен - бел. ред) . Няма да имате проблеми с видео или звуковата си карта, защото играта не иска много ресурси. Получава високата си оценка именно поради тази причина и заради красивите анимации и раздвиженото си меню (те не са базов критерий, но все пак постарали са се хората) "Филмчета" заемат по-голямата част от играта. В цифри това ще рече: максималната инсталация и от 2- та диска е 1,2 GB а те са "само" 800 MB. Т.е ако се прескочи играта, спокойно можете да се насладите на един пълнометражен филм, чието времетраене ще е по-продължително от времето за изиграване (ако играете на easy, разбира се). Както вече ни е познато, първо от "Monkey Island", след това и от други , имаме две нива на трудност. На нашенски това ще рече: със и без пъзели. Пълния вариант доста ще ви умори, а краткия горе-долу няма да го усетите, въпреки че и двата имат няколко момента, които ще ви изнервят невероятно много. Например трябва да минете през една врата и сте убедени, че това трябва да стане по един начин и естествено наблягате на него, само дето нещо не се получава и след половин час, и 10 кафета, тя се отваря по начина , който сте опитали първо. Това донякъде на мен специално ми действа изнервящо (че само на тебе ли - бел. изнервен редактор), но ако това на вас ви харесва- то смятам, че "Ward" ще ви допадне!

Dimensin

ОЦЕНКА: 65%

НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НА НАЙ-ДОБРИТЕ ЦЕНИ

СПЕЦИАЛНА ЦЕНА

ПЪЛНАТА КОЛЕКЦИЯ **THE SIMS** (THE SIMS, THE SIMS: LIVIN' IT UP И THE SIMS: HOUSE PARTY) МОЖЕТЕ ДА ЗАКУПИТЕ НА СПЕЦИАЛНА ЦЕНА

99,50 лв.

НОВО

- СЕРИОЗНИ ОРЪЖИЯ
- СЕРИОЗНИ ПРОТИВНИЦИ
- СЕРИОЗЕН РЕДАКТОР
- СЕРИОЗЕН МУЛТИПЛЕЙЪР
- БЕЗПЛАТЕН ЛИЦЕНЗ ЗА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ

54,00 лв.

ОЧАКВАЙТЕ

Baldur's Gate II
COLLECTORS EDITION

ПРОМОЦИЯ

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ ПОСЕТЕТЕ НАШИТЕ МАГАЗИНИ

4x4 Evolution	73,00 лв.
Age Of Empires 2: Age Of Kings	99,50 лв.
Age Of Empires 2: The Conqueror	59,90 лв.
American McGee's Alice	99,50 лв.
Atlantis	34,00 лв.
Atlantis II	44,00 лв.
Baldur's Gate	34,00 лв.
Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn	69,95 лв.
Beatle Crazy Cup	34,00 лв.
Black & White	77,00 лв.
Black Moon Chronicles	24,00 лв.
Blade Runner	44,00 лв.
Blair Witch Project volume 1	37,00 лв.
Blair Witch Project volume 2	37,00 лв.
Blair Witch Project volume 3	37,00 лв.
Blood 2: The Chosen	34,00 лв.
Carmagedon	27,50 лв.
Clive Barker's Undying	99,50 лв.
Colin McRae Rally	44,00 лв.
Colin McRae Rally 2.0	90,00 лв.
Croc	37,00 лв.
Crusaders Of Might & Magic	37,00 лв.
Darkstone	37,00 лв.
Diablo 2	позвънете
Diskworld Noir	37,00 лв.
Driver	позвънете
Dungeon Keeper 2	37,00 лв.
Extreme Biker	27,50 лв.
F1 Championship Season 2000	99,50 лв.
Fallout Tactics	73,00 лв.
Faust	44,00 лв.
FIFA 2001	77,00 лв.
FIFA 99	17,00 лв.
Giants	73,00 лв.
Ground Control	59,90 лв.
Ground Control: Dark Conspirancy	34,00 лв.
Gunlock	73,00 лв.
Gunman Chronicles	69,95 лв.
Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike)	73,00 лв.
Heroes Chronicles 1 - 4	37,00 лв.
Heroes of Might and Magic III	44,00 лв.
Heroes of Might and Magic III: Armagedons Blade	24,00 лв.
Homeworld	позвънете
Homeworld: Cataclysm	59,90 лв.
Icewind Dale	54,00 лв.
Icewind Dale: Heart Of Winter	позвънете
Insane	73,00 лв.
Kiss Psycho Circus	44,00 лв.
Master of Olympus: Zeus	69,95 лв.
MDK 2	44,00 лв.
Messiah	44,00 лв.
Midtown madness 2	99,50 лв.
Millennium Racer	24,00 лв.
Motoracer	17,00 лв.
NFS 2 Special Edition	17,00 лв.
NFS 3	34,00 лв.
NFS 4: Road Challenge	27,50 лв.
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв.
NHL 2001	99,50 лв.
No One Lives Forever	99,50 лв.
Nox	27,50 лв.

Nuclear Strike	17,00 лв.
Odyssee	34,00 лв.
Oni	83,00 лв.
Planescape Torment	44,00 лв.
Pompey	44,00 лв.
Quake III Arena	83,00 лв.
Red Alert 2	77,00 лв.
Red Baron	24,00 лв.
Revolt	44,00 лв.
Rune	73,00 лв.
Sacrifice	73,00 лв.
Sanity: Aikens Artifact	73,00 лв.
Screamer 4x4	73,00 лв.

(С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК)

Serious Sam	54,00 лв.
Severance: Blade Of Darkness	77,00 лв.
Starcraft Battlechest (Starcraft + Broodwar)	63,00 лв.
Superbike 2001	99,50 лв.
SWAT 3 Elite edition	позвънете
The Sims	69,95 лв.
The Sims: House party	44,00 лв.
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв.
Tzar: Тежестта на короната	позвънете
Unreal Tournament	34,00 лв.
Worms: World Party	59,90 лв.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

ПРЕПОРЪЧВАМЕ ВИ

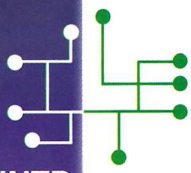
НАЙ-ИНТЕРЕСНИТЕ ЗАГЛАВИЯ ОТ КАТАЛОГА НА 'ПУЛСАР' МОЖЕТЕ ДА ОПИТАТЕ В:

ПЛОВДИВ, ул. КОСТАКИ ПЕЕВ №5
тел. (032) 271 368

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ 4K

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58;
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96;; магазин БОНЖУР, пл. Славейков;
магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар мальк ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; А.Т.С. София - ул. Денкоглу 24
[ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974 [ПЛОВДИВ] ул. ЗАГРЕБ 2 , тел. (032) 26 48 13 [ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300
[ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546
METRO CASH & CARRY в цялата страна



KYRO II

Автор: SAINTP

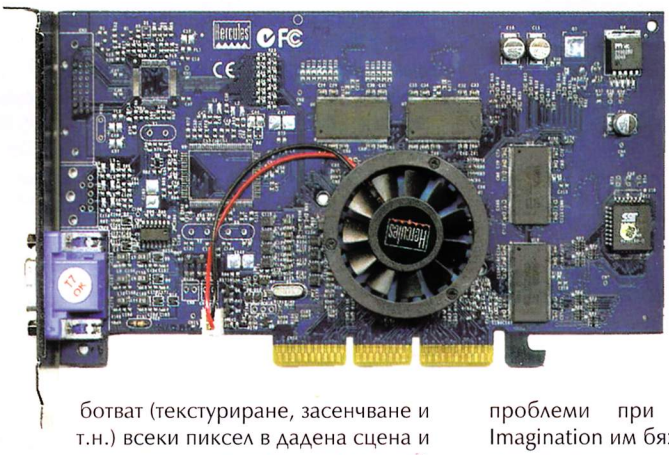
Въпреки че половината основни производители (3dfx, S3, Matrox) напуснаха сцената, пазарът на видеоускорители продължава да бъде доста интересно място. Ту NVIDIA има проблеми с новите си чипове, ту се появяват странни Radeon карти на съмнителни азиатски noname производители, а ето че съвсем скоро ще имаме и още един участник в надпреварата за доларчетата на потребителите, който се кани за летящ старт през май. Картата се казва KyroII и понеже някои от вас може въобще да не са чували за такова нещо, ще започна с малко предистория.

Всичко стартира преди няколко години, когато малката британска компания Imagination Technologies представи първите си графични чипове - PowerVR 1&2. Особено вторият доби не малка популярност, не само заради присъствието си на PC-арената, но и защото застана в основата на популярната конзола на Sega - Dreamcast. Оттогава датира и сътрудничеството между Imagination и STMicroelectronics, като втората фирма се ангажира с производството на графични чипове в необходимите количества. Следващият продукт на британците се казваше Kyro и принадлежеше към ново поколение - PowerVR 3. Картата се появи през миналата година и привлече вниманието на много специалисти заради ниската си цена и не лошата си производителност, но в крайна сметка не стана особено популярна, защото STMicroelectronics, въпреки че се справят добре с правенето на чипове, нямат нужните ресурси за разработката и разпространението на завършени карти. Това наложи производството на самите ускорители да бъде възложено на други фирми, повечето доста безизвестни, а това обрече картата на неуспех. Не така стоят нещата с втория опит в PowerVR 3 серията, който, както вече се досещате, носи името KyroII. Наскоро бе обявено стратегическо споразумение между STMicroelectronics и Hercules/Guillemot, според което световноизвестният производител на видео карти (продуктите, носещи марката Hercules одавна се отличават със висока надеждност и върхова производителност) ще представи ускорител, базиран на KyroII. Така че, този път с разпространението едва ли ще има някакви проблеми, остава да видим

КАКВО ПРАВИ KYRO II

ТОЛКОВА СПЕЦИАЛЕН?

На първо място фактът, че още навремето Imagination предвидиха появата на един основен проблем, който в днешно време спъва производителността на почти всички видео карти. Става дума за ограниченията, налагани от недостатъчната скорост на трансфер през паметта на ускорителя. Писали сме по въпроса и в предишни броеве, затова само накратко ще припомня за какво говорим. Повечето съвременни графични карти (вкл. GeForce и Radeon фамилиите) използват традиционен метод на рендериране, който е познат вече десетки години. Те обработват (текстуриране, засенчване и т.н.) всеки пиксел в дадена сцена и чак накрая проверяват дали той всъщност трябва да бъде изобразен на екрана или е скрит зад други пиксели. И ако се случи второто, очевидно, че целият труд преди това е хвърлен на вятъра. А игрите стават все по-сложни и по-сложни, като в актуално днес заглавие на всеки един изобразен пиксел се падат по два, че дори и три, които се обработват абсолютно ненужно. Не е трудно да се досетим, че това нанася сериозен удар върху общата производителност на картата.



Явно обаче Imagination са се досетили преди останалите и още първите им PowerVR продукти се отличават с радикално нов подход към рендерирането. Разбира се, всяко ново начало често води със себе си и доста грешки, несъвместимости и пр., но, поучени от натрупания опит, разработчиците са се постарали да ги отстранят до максимална степен в KyroII. Съгласието на компания с висока репутация като Hercules/Guillemot да произвежда карти с чипа само потвърждава това.

Методът за рендериране в KyroII е условно наречен Tile Based Rendering и основната му особеност е, че при него полигоните в дадена сцена се групират в нещо като "списъци", а това позволява сцената да бъде разделена на малки части, които да бъдат рендерирани поотделно. Предимствата са многобройни. Първо, тези малки части могат да бъдат обработвани директно в самия графичен чип, без да има нужда да се правят обръщения към видео паметта, а това пести както време, така и ценен трансфер. Освен това при работата с не големи обеми информация, може да се определи ПРЕДВАРИТЕЛНО дали един пиксел е видим или не и ако не е, да бъде игнориран. Това вече е много сериозен плюс, който, предвид все по-комплексните сцени в триизмерните игри, дава на KyroII солиден аванс пред традиционните ускорители.

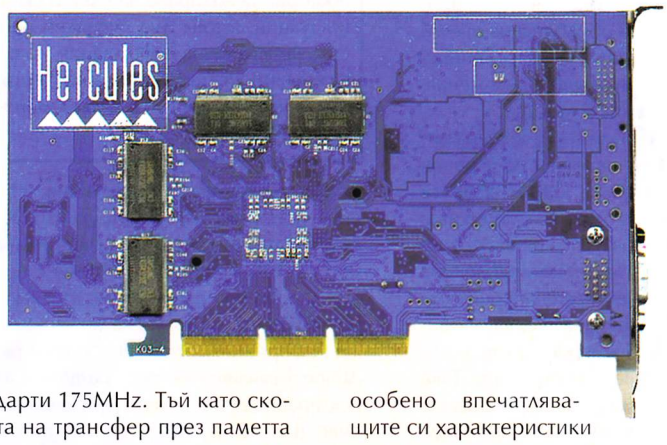
За съжаление, не всичко е рози. Тук-там се среща и по някой трън за разнообразие. Истината е, че използването на Tile Based Rendering изисква съвсем различна архитектура на чипа и създава не малко проблеми при производството. На Imagination им бяха необходими години, за да отстранят повечето си грешки. Интересно ще бъде да видим дали и как останалите производители на 3D карти ще предложат подобни решения. Друг проблем, усилено дискутиран през последните седмици, е възможността да бъде използван T&L процесор в комбинация с новия метод за рендериране. Някои специалисти твърдяха, че подобно нещо е немислимо. За щастие обаче, STMicroelectronics

опровергаха подобни твърдения и дори вече се носят слухове за KyroIII карти, които ще бъдат готови през есента-зимата и ще имат геометричен процесор. Остава само да почакаме и да се уверим сами.

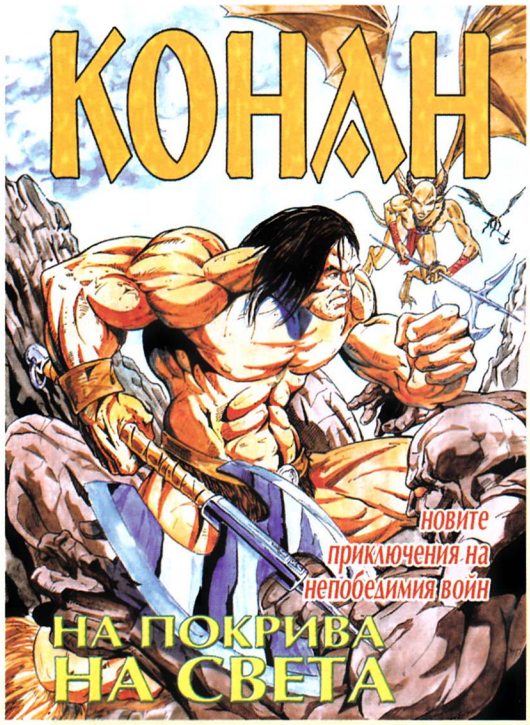
И така, след като изяснихме основното предимство на KyroII, нека да се спрем и на останалите характеристики на картата. Продуктът е доста компактен, съдържащ само 15 милиона транзистора, и ще се произвежда по .18 микронен процес. Ядрото ще работи на скромните по днешните стандарти 175MHz. Тъй като скоростта на трансфер през паметта както вече стана ясно не е решаващ фактор, производителите са се спрели на по-евтината SDRAM, също clock-ната на 175MHz. Всичко това се допълва от 300MHz RAMDAC. Нека отново да подчертая, че картата няма T&L процесор.

Простите изчисления показват, че теоретичната запълваща способност (fillrate) на KyroII е доста невзрачна - едва 350Mpixels/s. Задължително е обаче да споменем, че тези 350Mpixels/s не са просто теория, а, благодарение на метода си на рендериране, ускорителят го постига на практика. Да направим сравнение с GeForce 2 GTS. Картата има теоретична запълваща способност от 800Mpixels/s. Тестовете обаче доказват, че тя рядко достига повече от 250-300Mpixels/s. Дори страховитата GeForce 2 Ultra с мъка прави около 380-400Mpixels/s, главно заради ограниченията, налагани от неефективния подход към рендерирането. Коментарът на тези резултати ми се струва излишен.

Все пак, като сме на вълна тестове, нека спомена, че някои западни сайтове са получили предварителни мостри на новата карта от Hercules и са провели редица тестове, а резултатите са на моменти шокиращи. Въпреки не особено впечатляващите си характеристики и липсата на геометричен процесор, KyroII тотално превъзхожда GeForce 2 MX, в много случаи се представя по-добре от GeForce 2 GTS 64MB DDR и ATI Radeon 64MB DDR, а на моменти изпреварва дори GeForce 2 Ultra! Предвид тези повече от интересни резултати, очаквайте да проведем собствени тестове след като картата се появи на пазара, а този ден не е далеч. Засега официалната дата на премиерата е 16 май, името на ускорителя ще бъде Hercules 3D Prophet 4500 с 64MB SDRAM, а цената - 150$. И ако продуктът наистина съумява да се справя с конкуренцията на 250-доларовата GeForce 2 GTS, в NVIDIA ще трябва сериозно да се замислят.



ОЧАКВАЙТЕ НОВИЯ КОМИКС



ОТНОВО НА ПАЗАРА В КРАЯ НА МАЙ

Цифрови Системи

6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.

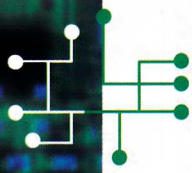
Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 14б
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889



Explained II PENTIUM 4

Автори: SaintP&FonManiac

Бъдещето. Да знаете само колко дървета са унищожени в опити да се предскаже бъдещето... Сериозните играчи на Settlers може и да кимнат в съгласие с моите думи, но за тези, които се чудят за какво, по дяволите и трябва на някоя врачка да сече дървета - пояснявам: от дърветата, с помощта на разни машини и доста химия се получава хартия (откъде идват машините и каква е тази химия са наистина интересни теми... за академична дискусия). После, малките дебели човечета с по два топа хартия под мишница се запътват към печатницата. Натам са се запътили и още едни човечета, които носят пачка изписани листа и се надяват да получат за нея друга пачка с по-малки листенца, зелени ако може... Това са всички тези писачи, които се опитват да предскажат бъдещето - ще се вдигне ли курса на долара, кой ще победи на следващите избори, какво да правим ако на космическия кораб му се развали хидравличната помпа и други подобни. Тонове фантастика са изписани за бъдещето, но винаги такова, каквото си го представя автора.

Нашето геймърско бъдеще се казва Intel Pentium 4 и в момента седи скромно в единия ъгъл на редакцията, а аз трябва само да ви го опиша, без да се мъча да си измисля разни работи и да гледам на кафе за да реша колко кадъра изкарва Quake 3. Докато пиша и му се радвам, усещам от останалите машини, седящи върху бюрата на Freeman и Groover, да лъха пренебрежение. Е, да им покажем кои сме...

Pentium 4, последната рожба на Интел, стартира директно в гигахерцовата категория (1Ghz = 1000Mhz). Най-слабият е 1.2Ghz, а този който имаме в редакцията е 1.3Ghz. Тук е мястото да благодаря на фирма ASBIS Bulgaria (www.asbis.bg), която ни осигури тази машина. Фирмата е официален дистрибутор на Intel за страната, а и на много други западни фирми - между които IBM и Seagate.

Компютърната конфигурация включва:

Процесор: P4 1.3GHz;
Дънна платка: Intel D850GB, i850 чипсет;
Памет: 384MB RDRAM
Твърд диск: 20GB Quantum Fireball
DVD-ROM: NEC
Видеокарта: GeForce2 GTS 32 MB DDR

За начало нека се спрем накратко върху спецификациите на новия процесор, тъй като досега не сме засягали тази тема. P4 стартира в края на миналата година на тактови честоти от 1,4 и 1,5GHz, като освен всичко друго се отличаваше и с височка цена. Това е първият процесор след Pentium Pro (появил с през 1995), който се базира на изцяло нова архитектура - NetBurst Architecture, като името говори до някъде за предназначението на продукта, а именно бързата обработка на големи потоци от данни. И понеже този вид дейност е особено важна за интернет приложения, това NetBurst не изглежда учудващо.

И какво все пак прави P4 толкова различен? Ще се спра само на някои по-основни характеристики, защото, както колегата FonManiac спомена по-горе, не сме на академична дискусия. Ако си спомняте, Pentium 3 не успя да прескочи гигахерцовата бариера (1,13GHz версията беше спряна от производство заради нестабилност), като една от причините вероятно е .18 микронната технология, по която се произвежда процесора. Така че P3 над 1GHz може да ивдим едва след въвеждането на нов .13 микронен производствен процес по-кьсно тази година. P4 също стартира върху .18 микрона, но благодарение на новата си технология работи бе проблеми на 1,3-1,5GHz, като спокойно може да достигне до 2GHz. Естествено и той ще премине към .13 микрона за постигане на още по-високи честоти.

Следващата отличителна черта е новата системна шина, която ефективно работи на 400MHz (сравнете със 100/133 MHz при Pentium 3). Това позволява подаване на данни към процесора със скорост от 3,2GB/s, което е много повече от всичко актуално в момента. В тази връзка е и следващото нововъведение в творението на Intel. Огромният трансфер налага използването на нов вид памет - небезизвестната RDRAM, чиято първа характеристика отново е солената цена. Все пак използването й в случая изглежда оправдано, за да се постигне една добре балансирана система, още повече, че RDRAM се представя изключително добре при работа с потоци от данни. Не такова е положението когато е нужен достъп до малки пакети от непоследователна информация - тогава паметта показва голямо закьснение и при тестове се представя по-зле от DDR SDRAM, а дори и от нормална SDRAM. Засега на пазара се предлагат дънни платки на базата на i850 чипсета на Intel, поддържащи само RDRAM. Повечето водещи производители вече представиха свои модели, като някои дори имат известни възможности за overclock (ASUS P4T).

Какво още е важно за един проесор? Например кеш паметта. Каква е ситуацията при Pentium 3 - 16K кеш първо ниво (L1), 8K от който е предназначен за данни, останалите 8 за инструкции (за по-подробна справка - GW/септември 2000). С P4 Intel въвеждат т. нар. Trace Cache, която е предназначена изцяло за **декодирани инструкции**. L1-кешът също присъства, но е редуциран до 8K, използвани само за данни. По тази причина процесорът има сериозни проблеми с производителността при приложения, изискващи интензивното обработване на много малки обеми информация, особено поставен редом с Athlon фамилията на AMD, разполагща с респектиращите 64K L1 кеш. При кеша от второ ниво (L2) обаче, нещата стоят по-коренно различен начин. При P4 въвежда 256 битова шина към L2 кеша, което е доста над 64-те бита при Athlon. Освен това, в сравнение с P3, е удвоена скоростта на трансфер на данни между процесора и кеша, като "Четворка" на 1,3GHz е способна на 41,6GB/s. Определено в тази област Intel са се представили на ниво, поне на теория. А се оказва, че това дори не е всичко, защото новата архитектура дава възможност за използване на до 4MB L3 кеш, но тази изненада е запазена за бъдещи процесори, предназначени главно за сървъри от среден и висок клас.

Към края на разходката ни из характеристиките на P4 си струва да кажем и няколко думи за т.нар. от Intel Rapid Execution Engine. Не става въпрос за нищо друго, а за може би най-простата част в съвременните микропроцесори - ALU (Arithmetic Logic Unit), отговорна за извършването на целочислени операции. Споменавам я не за друго, а защото в P4 тя работи на удвоената честота на процесора, т.е. в случая с P4 1,3GHz - на 2,6GHz, което обещава висока производителност при работа с цели числа.

И за десерт сме оставили може би едно от най-интересните нововъведения, а именно SSE2 инструкциите. Intel започна да въвежда специални мултимедийни инструкции още с Pentium MMX процесорите си, но тяхната полза беше донякъде съмнителна. Затова Pentium 3 предложи нова гама възможности, обединени под наименованието SSE и предлагащи наистина добро увеличение на производителността при приложения, които ги използват. Беше ясно, че Intel започват да налучкват верния път и затова появата на SSE2 в P4 не учуди ни кого. Наред със старите инструкции, SSE2 включва още 144 нови, което е сериозен напредък. Без да се впус-

Декодирани инструкции

Става въпрос за мини-инструкциите, с които работи ядрото на процесора, получени след декодирането на стандартните x86 инстукции, задавани от програмистите. Съхраняването им в Trace Cache премахва необходимостта от повторно декодиране на едни и същи x86 инстукции, а това има очевидни предимства. Липсва точна информация, но по всяка вероятност Trace Cache-а на P4 може да запаметява около 11-12 хиляди мини-инстукции.

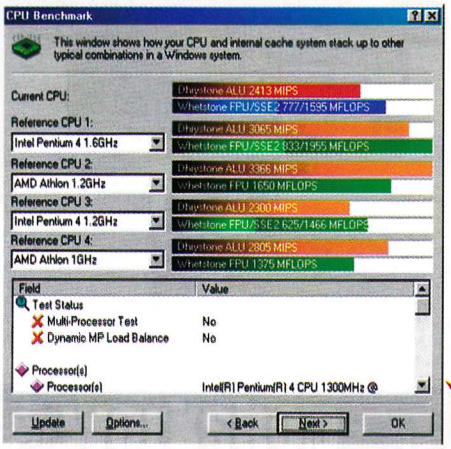
кам в излишни технически подробности, мога да заявя, че SSE2 е доста по-гъвкав и полезен от предшественика си, което би довело до големи предимства за приложенията, които го използват. За съжаление в момента такива почти няма, което парализира до голяма степен потенциала на P4. Но нека вече оставим техническите характеристики на страна и да преминем към

Тестовете

Разбира се, 3Dmark 2001. Решихме да включим и 3Dmark2000, защото почти всеки притежател на мощен компютър знае този резултат за своята машина и може лесно да направи сравнение. SiSoft Sandra - за тестване само на процесора. Flask MPEG - кодиране от mpeg в divx формат - отново се натоварва основно процесора. И накрая, реалният гейм тест - Quake3.

Първоначалните драйвери за GeForce2 бяха от 4.12.2000 (4.12.01.0650). Сториха ми се малко стари, затова се снабдих с такива от 27.02.2001 (4.13.01.1080). Тъкмо да сложа новите и ме осени идеята да сравня промяната в производителността на системата, получена от смяната на драйверите. Пуснах 3Dmark2001 (стандартните настройки) и отидох да погледам как uRKO играе Heroes. Явно него ден съм излъчвал много отрицателни вълни, защото в момента когато отидох да гледам и той така влезна на едни джинове, че не излезна (жив). Преди да се е усетил, че аз съм причина за неуспеха, бях вече пред моя монитор и съсредоточено наблюдавах каменното лице на Киану Рийвс (хич не си прилича с истинския), който избиваше гадове с поне 50 кадъра в секунда. Резултата - 2828 3D2001 марка. Дотук добре, казах си. Смених драйверите, пуснах отново теста и замечтах за появата на Max Payne - както може би знаете, MadOnion - създателите на 3Dmark ползват неговия енджин за създаване на тестовете си.

Накрая се появи новия резултат - 3150! Само от смяната на драйверите спечелих 322 марка или увеличение с цели 11%. Определено си заслужава да се снабдите с по-нови драйвери за вашата машина. Официален краен резултат - 3150. Всички следващи тестове са проведени с новите драйвери. За пълнота с колегата SaintP пуснахме и един тест в разделителна способност 640x480 - получи се 3994 3D2001 марка.



Тестването под 3Dmark2000 (стандартни настройки) показа резултат от 7091 3D2000 марка, а при разделителна способност 640x480 - 8376.

Като сме започнали с 3D, нека видим какво е положението при Quake 3 Arena. Както можете да видите от таблицата, резултатите са доста впечатляващи. За сравнение сме приложили и резултатите на Thunderbird 1,1GHz система, тествана в Коледния ни брой. Особен интерес за нас представляват резултатите в ниските разделителни способности (до 800x600) и минимално/нормално ниво на детайлите, защото влиянието на видеокартата е сравнително малко и кадрите за секунда зависят главно от процесора. P4 системата е безспорен лидер, въпреки че, ако си спомняте, ускорителят на Thunderbird машината беше сериозно "изпържен" и със сигурност даде резултати доста над нормалните за подобен клас PC. Дори при резолюция 1024x768 и високо качество и почти идентични видео карти, системата с Пентиум-а печели благодарение на 400MHz-овата си шина, високоскоростния трансфер на данни и бързия аритметичен блок (ALU). Все пак една малка забележка. Quake 3 използва доста сериозно възможностите на SSE инструкциите, които са специалитет на P4. В повечето други актуални в момента игри, процесорът не предлага такива големи увеличения в производителността. Очакванията са, че това вероятно ще се промени, когато повече игри започнат да използват интензивно мултимедийните инструкции, особено новите SSE2. Тогава P4 ще има със сигурност солидно превъзходство над конкуренцията. Не случайно се чуват слухове, че AMD може да резлизират подобни възможности в следващото си поколение процесори (серията Hammer; очаква се не по-рано от началото на 2002).

	P4 1,3GHz	Tbird 1,1GHz
Q3A Min **640x480**	187,4	174,7
Q3A Min **800x600**	182,6	167,3
Q3A Normal **640x480**	166,5	153,2
Q3A Normal **800x600**	161,7	151,1
Q3A HQ 1024x768	95,3	90,2

Следващата ни спирка е SiSoft Sandra и нейния CPUBenchmark. И тъй като в нашия случай думите са сребро, а screenshot-овете злато, може да хвърлите един поглед встрани, където се вижда, че нашият P4 1,3GHz леко изоства от стандартен Athlon 1,2GHz. Малко странен е не много високият резултат при целочислени операции (Dhrystone), понеже аритметичният блок на P4 (ALU) работи, както вече стана дума, на цели 2,8GHz. При операции с плаваща запетая новият процесор изглежда още по-зле, като изостава сериозно зад конкуренцията, което донякъде се компенсира от добрата работа със SSE2 инструкции. Като цяло обаче, има още доста какво да се желае и да се надяваме, че бъдещите приложения ще намерят начин да се възползват максимално от потенциала на P4. Пример за подобно приложение ни очаква в последната част на нашите тестове:

FlaskMPEG

Преди няколко броя стана въпрос за тази доста полезна програма и с колегата FonManiac ни беше интересно как новият гигант на Intel се справя с конвертирането на видео материали в MPEG-4 формат. Любопитството ни беше подхранено и от факта, че фирма Asbis ни предостави и специална версия на програмата, оптимизирана за работа с новите инструкции на P4. Но преди да преминем към самите тестове, нека кажа няколко думи за историята на тази версия. Преди време имаше няколко статии за новия процесор на tomshardware.com, в една от които се разглеждаше производителността под FlaskMPEG. При стандартни настройки (MMX-iDCT) P4 превъзхождаше конкуренцията, но когато е необходимо максимално качество (High Quality iDCT) изоставаше трагично, давайки почти двойно по-слаб резултат. Явно доста ужасен резултат в очите на Intel, защото още на следващия ден, служители на фирмата изпратили на "чичо Том" преработена версия на програмата, която да се възползва от SSE2. Оказа се, че в редакцията по божията воля разполагаме със същия подобрен вариант и веднага се заехме с тестове. За целта използвахме кратък видео откъс в стандартна за DVD-Video разделителна способност. Веднъж влезли в употреба, SSE2 инструкциите дадоха на P4 огромно предимство. При нормално качество процесорът постигна конвертиране със скорост близо 20 кадъра за секунда, а при високо качество - малко над 17. За сравнение пуснахме теста и на Thunderbird 1GHz система, като резултатите бяха съответно 11 и 8fps. Разликата, мисля, е повече от очевидна.

Заключение

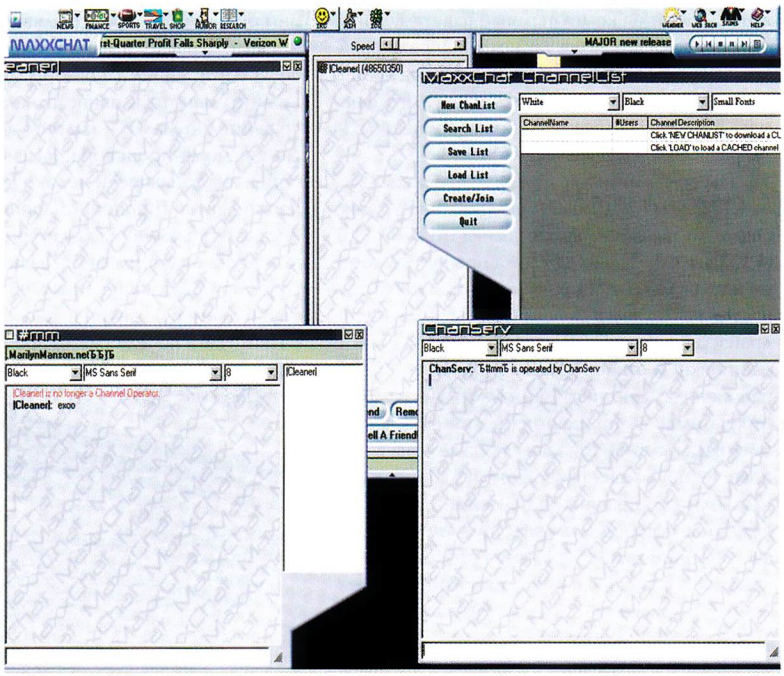
Трудно е в момента да се даде ясно становище доколко Pentium 4 си заслужава. Безспорно, процесорът предлага изцяло нова архитектура и множество нововъведения с големи възможности. Цените напоследък също започват да падат, като Intel възнамерява да ги стопи още по-драстично в близко бъдеще. Все пак засега въпросът в повечето случаи опира до това дали дадено приложение използва интензивно SSE/SSE2 инструкции или не. На това се дължи и доста противоречивото представяне на продукта, но като че ли до края на годината ще се появят достатъчно нови програми (а и производството на процесора вероятно ще премине на .13 микронна технология, т.е. ще има подобрено ядро), което ще позволи на творението на Intel да разкрие пълния си потенциал. Тестовете ни с оптимизираната версия на FlaskMPEG са добър знак за това.

MaxxChat

Автор: Chappy

Комуникациите в Интернет пространството винаги са били любима арена на интересите на големите компании. IRC успя да се наложи не само като изпитана технология за комуникация, но и един нов свят за милиони чатъри и чатърки. И след като ICQ разбуни духовете с революцията около т.н. IM (Instant Messaging), последвалата вълна от опити, къде успешни и къде не, постави няколко компании на върха, главно America Online, Microsoft и Yahoo!. За останалите - които до този момент наброяват над 30 доставчици на системи за размяна на съобщения - всеки опит да съберат достатъчно потребители за да наложат гласа си е свързан с разбити надежди. Разпределението на териториите е отдавна завършило, и независимо промените тук-там, бъдещето на комуникациите винаги ще се върти около тези големи имена. Изходът в една подобна ситуация винаги е в това да се обединят възможностите на всички конкуренти в една нова, движеща сила - в един възел на комуникациите из неимеримата паяжина на Интернет.

Започнах с това кратко въведение защото програмата, която сме подготвили за този брой, има за цел именно да съберете под една шапка всички програми и начини за комуникация, за които може да се сетите. Името й е MaxxChat и може да се каже, че на максимално малко пространство са събрани възможностите на максимум услуги и комуникационни средства. Представете си футуристичен дизайн, който гали около, и вашите познати от ICQ, AIM, Y! и MSN достъпни в един-единствен прозорец, както и всичките опции за които може да се сетите като конференции, пейджинг, размяна на връзки и файлове, абониране за групи и провеждане на конференции. Включени са и такива екстри като SMS (не се надявайте да накарате програмата да разпознае Мобилтел, колкото и да се опитвам не успях да накарам MaxxChat да се сработи с нашата GSM мрежа) и voicemail.



С няколко щраквания с мишката на екрана се появява и IRC клиент, който работи в фонов режим и ви информира за посетителите в любимите ви канали. Тази част не може да замести добрия стар mIRC, но пък по начина по-който е интегрирана в MaxxChat те придава на добрия стар чат ново измерение. Посетителите в канал(ите), в които се намирате се появяват в същия прозорец в който са и онлайн потребителите на останалите IM услуги. Оттук насетне разговорът със всеки един от тях е изключително интуитивен и спестява много време и усилия, необходими да прескачате между няколко програми.

Още няколко щраквания -

workshop
НОВИЯТ
www.workshop.netbg.com
Игри | Хардуер | Софт&i-net | Кино | Форум | Броеве | Читатели | За нас | Реклама | Home

Кино

Корабокрушенецът

Участниците: Том Хенкс, Футболната топка Уилсън, Пакетите на Фенерал Експрес и Хелън Хънт, ей така - между другото
Режисьор: Робърт Земекис
Историята: Служител на ФедЕкс преживява самолетна катастрофа, попада на самотен остров, мотае се там четири години, после го спасяват
още

Forum	# Posts
General Forum Това е мястото за приказки на всякакви теми. Излейте си душата в прав текст.	4361
Games Предназначен е за абсолютно всякакви дискусии на тема компютърни игри - мнения, предложения, впечатления, въпроси - изобщо каквото се сетите.	38
Gamers' Revenge Кътчето на литературните таланти. Непременно се отбийте, за да прочетете някой от чудесните разкази, постнати до момента, а защо да не напишете и ваш собствен?	528

Review |28.03.2001|

Black Isle | Interplay/Bioware | 2001

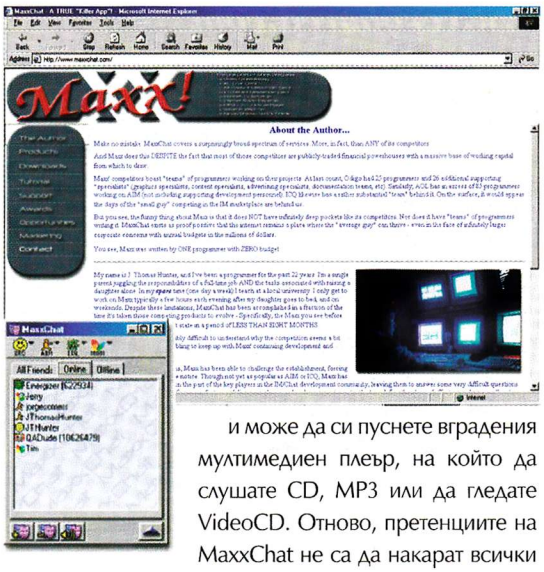
Icewind Dale: Heart of Winter | Whisper

Продълженията на игрите, или както се казват на английски expansion packs, са странни създания. Някои от тях внасят просто ново съдържа в стария свят, други освен него въвеждат и доста промени, достойни отделна игра. От гледна точка на играча най-доброто решение е постигането на баланс между двете, но това не винаги е лека задача. Icewind Dale: Heart of Winter е нагледен пример за това как трябва да изглежда... още

Review |12.03.2001|

Oni | AlexIII

Дълго умувах как да започна тази статия. Мислих, мислих, нищо свя не ми дойде наум, и реших да я подкарам отзад напред. За по-интер Та значи с какво завършват прегледите на игрите в нашето списание? някакво обобщаващо заключение, разбира се, само че още не съм с главозамаял дотолкова, че да почна с това - как иначе ще ви накара четете докрай? Преди заключението обаче по традиция стои... още



и може да си пуснете вградения мултимедиен плеър, на който да слушате CD, MP3 или да гледате VideoCD. Отново, претенциите на MaxxChat не са да накарат всички меломани да забравят за WinAmp. Но програмата има всички нужни опции, като фина нагласа на параметрите на звука, листа с песни и CDDB възможности. Възможността да видео обаче са наистина големи и необичайни за една чат-програма. Искате Интернет радио или TV тунер за да гледате телевизия от програмата с която чатите? Никакви проблеми, MaxxChat има и това. Може да слушате радио чрез тунер или по streaming audio, да гледате "Шоуто на Слави Трифонов" докато си чатите с приятели и при това от еднаединствена програма.

Няколко сантиметра усилие с мишока до най-близкия бутон и може да проведете видео конференция, ако имате нужния хардуер. Тази част на програмата е може би най-неизползваемата на родна почва, но предлага възможности, които доближават специализираните програми от този тип. Нищо чудно, че авторите предлагат и комерсиален, специализиран вариант на MaxxChat, който да предложи напълно професионални възможности за размяна на видео в реално време между множество потребители.

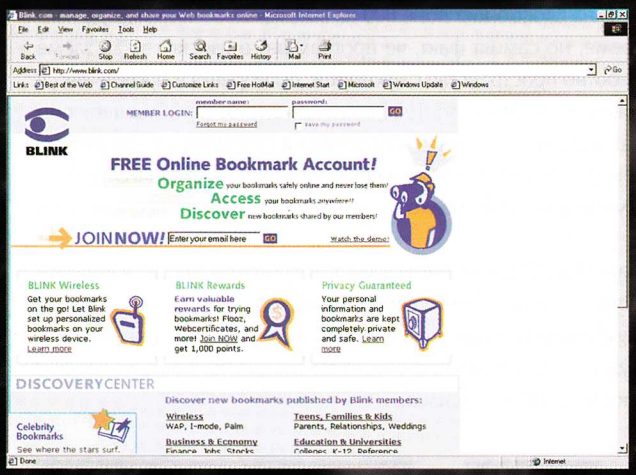
И за да завърши този парад на опции и възможности MaxxChat допълва всичко това заедно с достъп до речници и автоматични преводачи по Интернет, програмирани новини и полезни сайтове, постоянно течаща информация от най-различни сфери на живота и мрежата и още десетки опции. И всичко това - в една единствена "убийствена" програма, разполагаща със опции и възможности, от които на човек да му се завие свят. Възможностите на програмата до голяма степен надминават нуждите на обикновения потребител, и това е може би един от сериозните недостатъци на идеята на създателя на MaxxChat. Ако сте си мислили, че ICQ2000b е надута до пръсване със стотиците безсмислени допълнения, то трябва да видите тази програма. Иначе, всички възможности са вградени в един изящен, футуристичен дизайн, който може да бъде променян по желание на потребителя с множеството налични skin-ове. Това не пречи на новаците да им се завие свят, а дори и свикналите на големи интегрирани пакети да намерят MaxxChat за... да речем, претрупан. През цялото време докато ми се налагаше да тествам програмата - а това бе близо седмица - трябваше да се боря с някои наистина странни решения, главно при по-специфичните елементи на програмата, които са отделени в отделни модули.

Тази модулна архитектура позволява само определени части от MaxxChat да са заредени едновременно в паметта, което донякъде облекчава основният проблем с този интегриран пакет - ресурсите! Ако нямате поне 32 мегабайта памет, които да жертвате спокойно в името на всичките екстри на програмата, въобще не се опитвайте да зареждате повече от един-два модула. До голяма степен, освен възможностите за съвместяване на IRC с всички известни IM, зареждането на всички останали екстри води до натоварване между 60 и 80 процента на компютър с 128 мегабайта памет, което за един обикновен Интернет пейджър е истинско кощунство. Освен това за да тръгне, програмата иска да и осигурите разделителна способност поне 800 на 600, което всеки може да направи в днешно време, но самият факт, че програмата го изисква за да заеме почти цялото ви работно пространство с прозорци, прозорчета и прозорченца, е любопитен. Бъговете са на нормалното ниво за продукт от такъв мащаб, като авторите се грижат непрекъснато за подобренията в MaxxChat - нова версия има средно на всеки 1-2 седмици. Размерът на програмата в никакъв случай не е стряскащ - 5-те мегабайта са по-малко от стандартния размер на последната версия на ICQ.

Като обобщение, MaxxChat е от онзи рядък тип програми, в които авторите не само че са постигнали целите, ами са продължили и по-нататък изграждайки колосален по възможности безплатен продукт. Може би прекалено колосален за ежедневните нужди на повечето потребители, но веднъж свикне ли човек с него, MaxxChat спестява време и усилия.

WEB

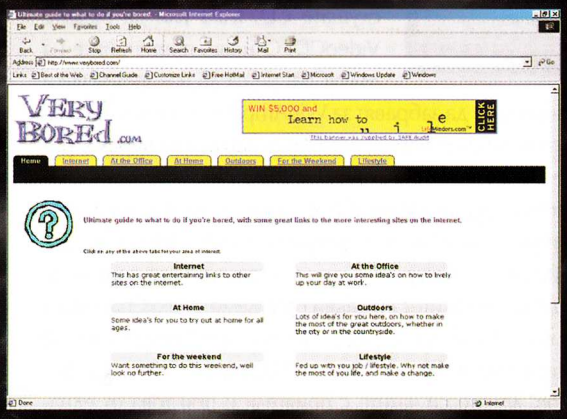
Blink.Com
www.blink.com



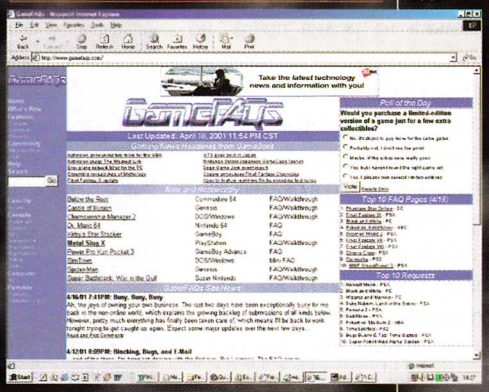
За един запален Интернет сърфист няма нищо по досадно след поредното форматиране на твърдия диск да открие, че списъкът с bookmark-ове или favourite-и на любимия му браузер липсва и всички връзки са изгубени. Или, ако се намира на чужд компютър, да не може да се сети за онази дълга, сложна за запомняне, връзка към точно определена страница. В такъв случай на помощ идва Blink. Това е интернет услуга, която ви позволява да прехвърлите своите bookmark файлове или favourites директории в лична папка на сайта, с което да ги защитите от инцидентна загуба, а и ще имате достъп до тях от всеки компютър. Имате възможност не само да организирате, копирате, премествате и описвате своите връзки, но и да ги направите достъпни за всички останали протребители.

Very Bored
www.verybored.com

Какво правим когато ни е скучно? Някои отиват на дискотека или заведение с приятели, други отиват на кино, трети си пускат любима игра, но има и немалка група, която безцелно се разхожда из дебрите на Интернет, търсейки някакво занимание. Не търсете повече! VeryBored.Com ще намери разрешение на вашия проблем. Това е тематична директория с връзки, която се различава от стандартните по това, че е подредена по занимания, които да прогонят скуката и да ви забавляват. Отделните категории в VeryBored са разделени по тип скука - скука на работното място, у дома, скука в уикенда или скука навън... Въобще, един сайт чието използване в никакъв случай не може да се нарече скучно!

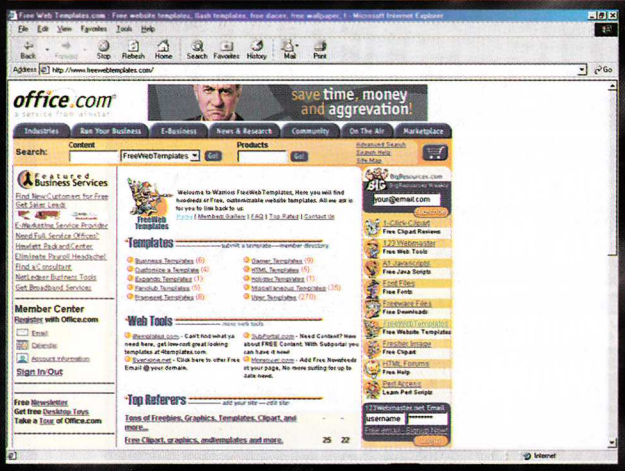


GameFAQs
www.gamefaqs.com



Няма геймър без проблеми. За едни проблемът е доста "хард", за други е "софт", а някои просто не могат да минат дадено ниво на любимия си адвенчър, екшън/адвенчър или ролева игра. Не винаги безсмъртието или другите дребни трикове, които може да намерите на всеки геймърски сайт, помагат. Често е необходимо пълноценно решение, което закъсалия играч да използва в своя помощ. GameFAQ е сайт, посветен именно на тези пълноценни и обширни решения за игри. Независимо дали става дума за PC, Playstation или Nintendo, за почти всяка игра има обширни статии, написани от фенове, които да улеснят тежкия живот на професионалния геймър.

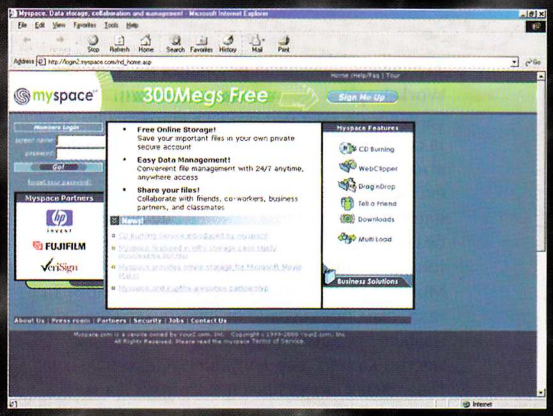
Free Web Templates
www.freewebtemplates.com



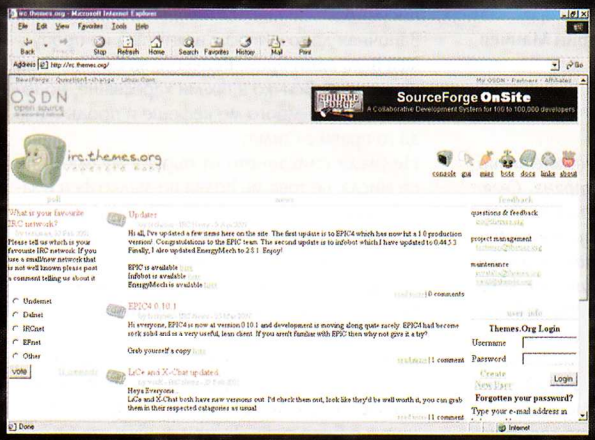
Няма човек, докоснал се до свободата на изява на Мрежата, който да не иска да си направи сайт - личен, на дадена тема, красив и посещаем. Но това не винаги е толкова лесно, колкото да щракнеш с пръсти. Дори и да научите основните елементи на HTML и да си намерите хубав редактор, остава въпросът с добрия дизайн. Тук вече ще ви помогне този сайт. FreeWebTemplates е обширна директория с готови дизайни за уеб-сайтове, с тематична графика и клипарт. Нужно е единствено да ги свалите и да попълните готовия дизайн с вашия текст и картинки!

MySpace.Com
www.myspace.com

Ако често пътувате и ви се налага да пренасяте файлове из интернет без да използвате дискети, които могат да ви предадат в най-важния момент или компактдискове, сигурно ще оцените програмите за складиране на файлове като xDrive или iDrive. Но кой сайт предлага повече 300 мегабайта напълно безплатно?!? Никой, освен MySpace. Тук може да получите достъп до 300 мегабайта пространство за складиране на програми, картинки, музикални файлове и т.н. Освен това, ако привлечете нови посетители, за всеки един от тях ще получите допълнителни 5 мегабайта! Страхотните възможности за организация и анотиране на всеки файл и възможност за размяна на файлове с други потребители на MySpace нямат равни, а пакетът с услуги включва и няколко програми, които може да изтеглите и използвате на своя или който и да е компютър с Internet Explorer. Те позволяват да прехвърляте файлове от всеки отдалечен сървър в MySpace без да е нужно да ги изтегляте и да качвате и сваляте информация без да изполвате web-базирания интерфейс. В случай, че можете да си го позволите, MySpace предлага за 10 долара да копира натрупаните файлове на компакт диск и да ви ги изпрати по пощата, естествено с още толкова пощенски разходи.

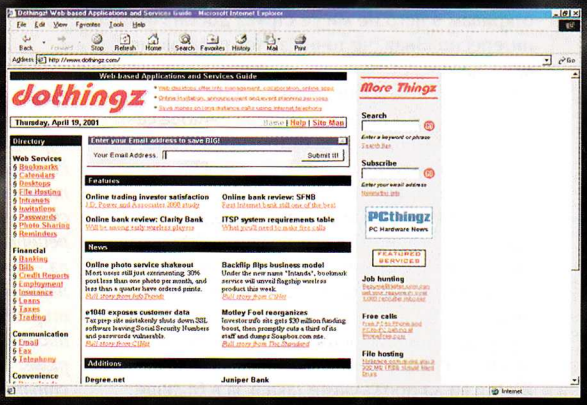


IRC Themes
Irc.themes.org

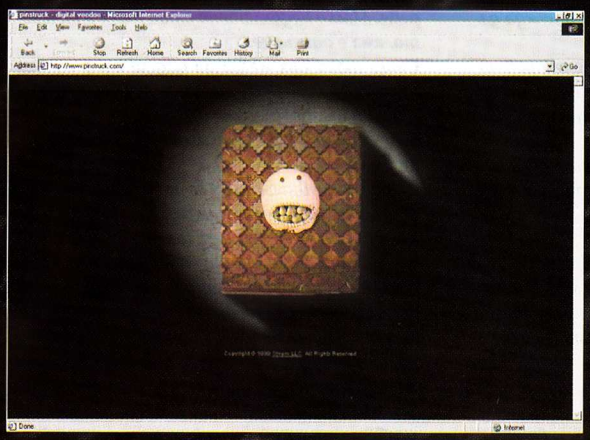


Ако IRC е вашият живот, а компактният, класически mIRC не е важето виждане за прозорец към света на Internet Relay Chat, този сайт е за вас. IRC Themes е портал, посветен на IRC клиентите - информация и новини за всеки от тях, ресурси и сорс код, дискусии и форуми, в които може да се срещнете с програмисти на IRC клиент и и т.н. Може да направите своя избор сред десетки клиенти за Windows и Linux, текстови или с графичен интерфейс, както и IRC роботи (bots).

DoThingz!
www.dothingz.com



През последните години Интернет се изпълни с толкова много безплатни сайтове и услуги, които могат да улеснят живота ни, че въпросът, който стои пред всеки потребител, е къде да намери най-доброто качество и възможности. Независимо дали става дума за размяна на картинки, за календари и адресни книги, форуми, размяна и съхранение на връзки и т.н., DoThingz е сайтът, който ще ви насочи в правилната посока. Това е портал посветен на всички тези сайтове и web-базирани услуги, които могат да ни помогнат да си вършим работата по-добре и по-бързо. Той се отличава с добър избор и удобен интерфейс.



PinStruck
www.pinstruck.com

Ако в списъка ви с пощенски адреси се мъдрят такива на неприятни, нежелани, мразени индивиди, чиято мутра не понасяте, чиито маниери ви отвращават и чиито дела са ви бръкнали в здравето, то едно е сигурно - ИМАТЕ СИ ВРАГ! И е време да му отмъстите, дори и по един виртуален начин. PinStruck е един шантав сайт, който ви позволява да изпратите електронно вуду-"проклятие" на хората в черния ви списък. Нужно е само да дадете малко данни за своята жертва, да изберете за какво да го прокълнете и пощенска картичка ще се озове в пощенската му кутия. Интересното около PinStruck е, че "вуду" е-картичката е напълно анонимна, т.е. никой не може да разбере кой и защо я е изпратил. Авторите на този налудничав сайт дори препоръчват на всеки, който е бил прокълнат и иска да се спаси от гибелта си, да прокълни поне 5 свои врага, за да му бъде развалено проклянието... Твърде шантаво, за да не се възползвате!

Здравейте уважаема редакция на "Gamers` Workshop"!

Едно време така ме учеха да започвам писмата си :) Докато си седя пред компа в една приятна пролетна вечер и край мен кротко експлодират трупове, в главата ми се заражда идеята да ви напиша едно писмо (естествено без никакви претенции за публикуване - и без това си ги получавате в излишък :).

Момент да се отърва от поредното зомби! Та така, след прекъсване от няколко години, отново се превръщам в gamer.

Честно казано, вие допринесохте немалко за това. Знаех си, че през цялото това време нещо ми липсва, а вие ми помогнахте да го открия. Започнах да си купувам списанието просто от интерес - хареса ми стилът ви на писане, пък и винаги е полезно да научиш нови неща. В настоящия момент мога да заявя, че чакам всеки брой с голямо нетърпение (колкото и изтъркано да прозвуча).

Най-общо казано, предпочитам да си купувам списанието без диск, просто това, което откривам в него не ми се струва достатъчно интересно. Зная, че точно за това изказване мога да получа няколко цветисти..., но ще рискувам. Нали всеки си има своите предпочитания и всеки трябва да намери нещо за себе си... Имам представа от трудностите, постоянно възникващи при подготовката на едно издание (собствен опит) и затова не бих желала да ви давам съвети в това отношение. Най-важно е желанието да го правиш. Съгласна съм обаче с някои читатели относно промените, настъпили във вас, съгласна съм и че всяко нещо

търпи развитие... Преди четенето на "Gamers Workshop" беше забавно, сега и полезно.

Желая ви да продължите така и за в бъдеще, защото без вас светът ще бъде по-скучен.

Крис

Здравейте скъпа, надяваме се, госпожице!

И нас са ни учили на некои нещица навремето...:-)

Мдаа. Много ми хареса това: "Докато си седя пред компа в една приятна пролетна вечер и край мен кротко експлодират трупове...", много яко - все едно слушаш Вагнер на фона на бомбардировките във Варшава. Хм, носи нещо от заряда и романтиката на обяснение в любов... Хе-хе!

Трънки ме побиват, чудно, чудно наистина, ама да пукна ако се сещам коя е играта.

Както и да е, много се радваме да ви посрещнем с добре дошла обратно в редиците на войнството.

Колкото до света - със или без нас, пожелавам ви никога да не ви е скучен!

С най-добри чувства и безмерно щастие от съществуването на още една почитателка на списанието.

Freeman

Здравейте менове,

Последният ви брой беше супер, много сте добри.

Сега малко критикааа...

Първо: Корицата. С две думи - отврат. Какво направихте бе хора, кви са тия бози от последните два броя? Ми старите корици си бяха супер, а ся с тия компилации от картинки направо заприличахте на старите броеве на PC mania.

Второ: Дизайнът. Ми, как да кажа, дизайнът ви е скучен. Особено в последния брой за новините, за Heroes 4 и за въпросите. Не знам, измислете нещо, нали си имате Стар-Гъзар - мнооо добър на 3D студиото. Това е списание за игри все пак. Подразни ме също и фактът, че новините от сайта (който в последно време въобще не обновявате) ги чета и в броя.

Абе има и други работи, ама сега не мога да се сетя.

Сега малко препорьки...

На някои от шотовете в списанието нищо не се различава. Правете снимките на по-висока разделителна способност и показвайте само части от тях. много готино ще е и ако слагате филмчета от игри вместо глупави програми и безплатни игри.

Ми това е.

А, и браво на Fon maniac-а за статията му за паметта в компютъра, много ми помогна за повишителния изпит по Микро-процесорна Техника. Дано има още такива статии.

Успех и дано новия брой по-скоро да излезе

Марин Манчев

Здравей,

Разбирам, че по отношение на оформлението търпим неодобрение от твоя страна. Сега, склонен съм да се съглася донякъде за вътрешния дизайн, тоест по-скоро да те разбера - той наистина стана малко по-семпличък напоследък. Но това до голяма степен беше търсен ефект. В момента търсим новата посока на развитие и все още експериментираме. Опитваме се да съобразим дизайна на страниците с изискването за по-добра четивност и подреденост като цяло. А това с претрупан и пъстър дизайн е неосъществимо. Надявам се скоро да открием верния баланс. За корицата обаче... Първо отврат е една дума, второ, по мое мнение корицата на последния брой е една от най-добрите ни корици изобщо и трето - ние работим с такива материали, а каквито разполагаме. Ако нямаме добър artwork ни е трудно да постигнем каквото и да било. Така, че ако оформлението на вътрешността зависи изцяло от нас самите, то за корицата в много от случаите сме с вързани ръце. Колкото до Кольо (Stargazer) обстоятелствата наложиха неговото отсъствие от екипа.

За новините също си прав. Взети са мерки те да се обновяват на сайта ежедневно, а и ще направим необходимото да не се повтарят на страниците. Използвам случая да попитам всички, които имат отношение - нужни ли са изобщо новините в списанието, защото ако отговорът е не, то тогава няма и нужда да хабим две страници с тях.

И накрая за шотовете. Снимките се правят на достатъчно голяма резолюция. Просто има броеве, в които печатарите си свършват работата, а има други, в които не го правят. Вземи който и да борй и ще забележиш, че на едни страници печата е перфектен - с контраст, цветност и пр., а на други едва се различава нещо.

А, да, филмчетата! Абе май този въпрос може да се реши само с анкета. Ами много моля, проявете активност и ни дайте ясна индикация какво предпочитате да има в диска - програми, дема, филмчета...

Очакваме писмата ви.

Freeman

Беше отдавна,

началото на 2000. Досега не си бях купувал списания, смятах ги за тъпо нещо. Бях чувал от някъде за Workshop, говореше се, че е готско, но не го срещах по реповете. И един ден...

Привечер, леко ме цепеше глава. Чудех се какво да правя, стаята беше празна, а аз седях в пустотата и нямаше нищо, което да оцвети еднообразния ми живот. Утре трябваше да бъда на даскало, но хич не ми се учеше. Не ми се играеше дори. А и какви ли игри биха тръгнали на тая проста щайга (K6-2 266, 96RAM, 15 " KFC, 4MB 3D Video)... и изведнъж дойде тя (майка ми). Връщаше се от командировка в София. Решила да зарадва горкия MYSELF - що да видя, носи WORKSHOP. Уааа (вик на радост) това беше като звездица надежда проблеснала в мрака на скуката. Без да се замислям започнах да поглъщам спасението. ТО (спасението, или списанието) беше писано с желание, с чувство, с морал, майсторство, хумор...

Това беше любов от пръв поглед. Беше неописуемо...

Започнах да го купувам и оттогава не пропускам нито един брой. Всичките ви броеве бяха прекрасни. Всичко в тях ми харесваше, но това което най-много ме кефеше и продължава да го прави е стилът.

Не следя списанието от първия му брой, но не мисля, че това ме прави по-малко фен и затова ви пиша, за да ви кажа, че сред многото ви фенове има още един.

После реших да се сдобия с по-стари списания щото в доста от писмата се споменава, че сега сте по-зле отколкото в първите си броеве. Не мисля така. Дори ми се струва, че сега сте на доста по-високо ниво. Не знам какво им става на останалите "фенове", но поне моето мнение е такова. Не казвам, че преди списанието е било тъпо. За мен винаги сте били и ще си останете най-добрите.

За новия брой. Мноо здрав! Изключително ме заинтригува Heroes 4. Моля ви, пишете винаги, когато излезе нещо ново за нея.

Накрая искам да ви кажа, че пробудихте една моя много голяма мечта. Как ми се иска да съм на мястото на някого от вас - да забавлявам хората с писане. Но направо не мога да си го представя, това никога няма да стане... Жалко.

Хайде, трябва да привършвам.

П.с. Все пак една молба. Напишете нещо за новия Worms.

Martolen, Стара Загора

:-)

Бих искал да ти отговоря с усмивка и това е единственият, известен ми, начин да го направя. Малко недоклатено стои така в началото, ама е от сърце.

Също така бих желал да дадеш една голяма целувка на майка си - от твое, разбира се, име - и да й благодариш от наше.

Защо нямаше повече такива добри майки като нея?

Доста прочувствено ни се отрази това писмо и тъй като в него похвалите са толкова нагъсто ми е неудобно да го коментирам. Но в такива моменти точно човек осъзнава, че не е прахосал труда си. Затова и го публикувам, за да споделя радостта ни с всички, които ще го прочетат. Не е от излишна самодоволност, просто всеки има нужда да се порадва на одобрение. Благодаря ти от името на всички колеги. Както можеш да забележиш молбата ти е изпълнена (което така или ина-

че щеше да стане, де), ще се постараем същото да се случи и с другата и своевременно ще ви информираме за всичко, което от тук нататък стане известно за Heroes 4.
А за мечтите... кой знае.
Едно научих за мечтите, приятелю. Ако човек не ги превърне в цел, те най-често си остават само мечти.

Freeman

Здравейте GAMERS' WORKSHOP!

Ууу, ужаас! (купих си брой 3,април 2001)
Значи набързо да Ви разкажа за какво става дума...
Имало 1 време 1 мальк Heartwork и в края на 1998-ма си купил PC, за да си поиграйва на любимите ралита и автосимулатори. Но за да знае какви игри да търси решил, че за целта не е зле да си купува списания за PC игри. Добре, ама списания много, а пишат за едно и сьщо. Така че трябвало да си избере определено списание. И се спрял на Master Games. Минала половин година и малкия Heartwork, решил, че не е зле да прегледа и някое друго списание освен MG. За обща култура, тьй да се каже. Речено-сторено - купил си GAMERS' WORKSHOP брой 10, май 1999, цена 6000лв. Само ще Ви кажа, че емоциите, породени след прочита на това списание били предимно негативни. Като цяло GAMERS' WORKSHOP изобщо не допаднало на малкия пич!
Минало време,Heartwork пораснал малко, помьдрял повече, започнал да си купува само PC MANIA. И всичко било чудесно до деня 5-ти април 2001!!!
Значи тоя Heartwork го тръшнала вирусна инфекция и като се връщал от кратката, но съдържателна среща с личния лекар, минал покрай 1 сергия вестникарска. Питате се защо си купил GW???
Причините са няколко: PC MANIA излизала след чак след 2-3 седмици, очертаващите се 3 дни вьргаляне в леглото, наличието на 3DMark2001 на диска към списанието, чистото любопитство, какво ли ще е станало с това списание 2 години след последния допир.
Еееех, дами и господа, положението Ви е трагично! Още по зле е отпреди 2 години.
Що така бре, а!!
Първо значи пускам диска, инсталирам 3DMark2001 и всичко е о.к. Ей, браво значи, викам си. И след това следва кола, дето ми го нарьгахте в ... колелата. Реших да прегледам демотата и какво мислите, че стана?! Windows cannot find E:\demos\sheep.txt.You may have typed the name incorrectly in the Run dialog,or another open program cannot find a system file.....Това се получи при опита ми да инсталирам демото Outlive.
После сьщото стана и с другите демота, разликата е в подробностите за търсения файл, но ефекта е винаги един и сьщ. Иначе сам да си стартираш инсталирането няма проблеми. Ама от launcher-а не става.
Спрях да се занимавам с диска и подкарах списанието...Уфф, пак трагедия!!!
Ще Ви кажа какво ми хареса, че е малко и ми е по-лесно. Хареса ми например статията за Ge-Force 3, хубава е наистина. Сьщо и всички рецензии на Groover! Супер са, евалла пич, гледам в колонката на първа страница - >Groover = Юлиян Калдерон
Хммз, май това е всичко ...Сега искам да изтъкна изключително лошото впечатление, което ми направи списанието Ви, просто страхотни грешки са допуснати!!!
Главно в 'Best of web'.Статийката за Emulators Unlimited е копирана и за Award Sites, абсолютно сьщата грешка е допусната и при April Fool Archive -> Worst of the web. От техническа гледна точка това е недопустимо, просто ужасно. За малките грешчици, като сбъркани буквички нищо няма да кажа, те бледнеят. Не знам кой е виновен, ама го намерете и го отрежете ;)))
Абе добре, че съм болен, иначе нямаше да го прочета това никога, а сега след тази грешка която сторих вече никога няма да си купя GW. NEVER AGAIN!!!
Ах, замалко да забравя ;)) Изключително много се смях на първото писмо в рубриката за писма от читатели. Не го знам кой е тоя, ама е еталон за дебил, ако има състезание за дебили, трябва да го изберат за председател на журито!
Чао ви, както се казва, може да наминавам в irc-канала Ви, дано да се повеселим там.

Heartwork

С уговорката, че приемам всичките ти забележки и критики, защото са безспорен факт - признавам си, издъниме се много в това отношение - публикувам отговорът по-долу. Току виж си го прочел все пак:
Когато, доста разстроен и огорчен от поредната проява на читателска нетолерантност и непровокирано, язвително отношение, пратих твоето писмо на една приятелка с молба да ме посьветва, какво по дяволите да ти отговоря, тя ми каза следното:
Дидо, не се връзвай на такива дивотии, убий глупака с мълчание!
Точно това смятам и да направя...

Freeman

Привет вам, тролове.

Пише ви един заклет ваш фен от Монреал. Географското положение се оказа нещо много проблематично - получавам броевете с 2 седмици закьснение. Проследил съм развитието ви от онзи паметен първи брой от Май '98. Извьрвяхте дълъг път и се променихте. Към по-добро май - най-малкото привлякохте Snake и Groove :)))). Тях двамата най ги уважавам. Главно заради чувството им за хумор (не че на останалите им липсва). Ей, още помня когато юрках един авер да ми преписва Groove-ровия солюшьн за Simon 2 от списание Компютър. Хе-хе-хе!
Сега всеки път като чета списанието се дивя на критиките към вас. Спомням си, че преди няколко броя бяхте обвинени в липса на бунтарски дух и така нататък. Това, честно казано, ми се стори смешно. Поглеждам още веднъж корицата на списанието и се уверявам, че не съм взел по погрешка някое бройче на "Знаме" или "Независимост". Освен това изпитах и странното подозрение, че освобождението беше преди около 100 и повече години. Тогава какъв, за бога, е смисьлът да се правите на Левски и компания? GW е списание за игри все пак - при това дяволски добро. Доста неоснователни са и заяжданията по отношение на обновяването на дизайна на списанието. По дяволите, и на мен ми харесваше онзи готически надпис Gamers' Workshop, обаче все пак важно е сьдържанието, не корицата. А освен това, както навсякъде, липсата на промяна води до застой и забрава. И след като приключих с похвалите имам няколко сьвета:
1. Пишете по-честичко разказчета с неочакван край. Адски ме радват и с нетърпение чакам да разбера как свьршва онова за Калеб и Лара.
2. Увеличете го тоз обем. Постоянно ви молят за увеличение на тази или онази рубрика, за да угодите на хората това е начиньт.
3. Знам, че Snake ще ме намрази ама давайте му повече тъпи игри да оплюва. В това отношение талантът му е ненадминати статиите му в рубриката "От Крак на Крак" са най-здравите в цялото списание :-)))
4. Дежурното напомняне да внимавате в правописа - ще станете жертва на някоя кръвожадна даскалица по български.
5. Пишете повече Хардуер, статиите са много интересни
6. Тестовете май нещо много кратки станаха
Бих казал, че в момента сте най-доброто списание за игри в България. Какво друго да кажа? Искам адски много да ви благодаря, че ви има. Знам, че фразата е адски изтъркана..., но все пак, вземайки предвид, че GW е една от малкото ми останали връзки с родината, просто от вътре ми идва да го кажа...

Емил Дафинов

Привет и на теб,
Хм, с тия тролове, май ни излезе име.
А ако сме тролове няма как да сме Левски и агитка, тука си прав. Само ЦСКА!!!!
Хе-хе. Направо минавам на съветчетата:
1. Разказчетата бяха хубава рубрика, вярно е. Ама специално това за Калеб и Лара не се посрещна добре и затова реших да не го дописвам. Ако искаш мога да ти кажа как щеше да свърши, ама не тук. Все пак един ден може, ей тъй, за идеята, да го допиша.
2. Обемьт. Еех, приятелю, да не си мислиш, че на нас не ни се ще да направим списанието по-дебело. Ама не можем. Това в момента е максимумьт, който сме в състояние да си позволим от гледна точка цена/страници. Обосновката е твърде дълга, за да те занимавам с нея и ще ти я спестя. Довери ми се.
3. Тук нямаш никакви проблеми. Отсега насетне само тъпи игри за Сашо. Купи си блиндирана врата и си сложи бронирани капаци на прозорците обаче, щото Монреал не е толкоз далече, колкото може би си мислиш.
4. Мдаа. На колко години ще е даскалицата? Под 25? Червенокоса, надявам се. Някакви мерки дали не можеш да ни кажеш? Да се подготвим психически, така да се каже. Но все пак мисля, че такава опасност няма. Даже получаваме благодарствени писма. Много сме ги улеснявали даскалите по български напоследък. Взимат един брой на Workshop, отварят на произволна страница и правят контролно. Задачата е да се извадят всички граматични, синтактични и прочие грешки. Чувам, че нямало ни една шестица.
5. Ами силно се надявам Петко и Благомир да те чуят. Само от тях зависи.
6. Една-едничка е страницата предвидена за теста, ако говориш за него разбира се. Но ако става дума за тестовете на игри, така наречените ревюта, не съм съгласен. Дължината им е повече от задоволителна. Може би дори все още са прекалено дълги.
Не знам какво да ти кажа за финал. И на мен не ми се ще да завършвам с изтъркани фрази, а умьт ми нищо не ражда. Ще пробвам с едно простичко:
Довиждане до следващия ни брой :-)

Freeman

WEB GAMES

ЗА УБИЙЦИ НА ВРЕМЕ И МОЗЪЧНИ КЛЕТКИ

Автор: Chappy

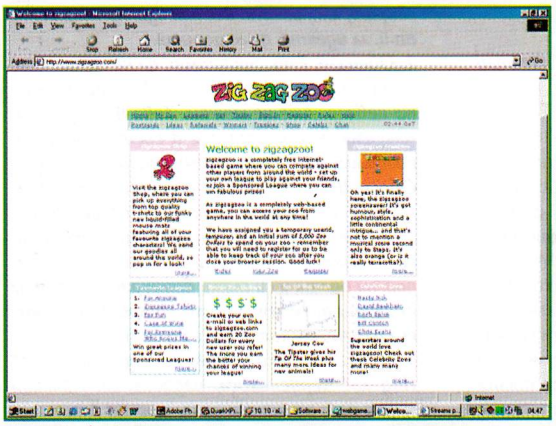
През последните години светът на компютърните игри бе завладян от два жанра, които се наложиха толкова силно, че почти всяка втора игра която да се появява на пазара претендира да спада реално или фиктивно към един от тях - това са стратегическите и ролевите игри. Web-базираните игри които напоследък никнат като гъби също последваха тези тенденции, но технологиите и ограниченията на HTML езика поставиха своеобразна граница на възможностите. Но не и пред въображението. Може би затова липсата на комплексност и възможности, повечето web-базирани игри заместват с оригиналност и хумор, както и лековат, но все пак вманиачаващ геймплей. Трябва все пак да има нещо, което да връща играчите отново и отново, независимо от липсата на триизмерна графика и звук и бавната скорост на модемната връзка.

В този брой сме ви представили две игри, които спокойно могат да се нарекат "нестандартни" и дори малко "луди". И сигурно затова ще се харесат на мнозина. Те не са стратегии, нито ролеви игри, камо ли екшъни. Но са нещо, което няма да намерите другаде.

ZIG ZAG ZOO

www.zigzagzoo.com

Имало едно време един американски PERL програмист със много свободно време, чието хоби били животните. Имал си той котка, куче, хамстер, глиган и дори камила. Но един ден се случило така, че камилата, която никак не си падала по хамстера, взела че седнала по погрешка върху му. Глиганът, който много си падал по хамстера, заръгал камилата с бивните си за урок, след което котката, подивяла от скръб по своя любовник - камилата - си го изкарала на кучето, а то, горкото, се сетило, че по природа заема по-високо ниво в социалната пирамида от афектирания котак, и я изпратило със свръхзвукова скорост към най-близкото дърво. Когато програмистът се завърнал вкъщи той бил ужасен от гледката (бел.ред. - А вие не бихте ли били?) и понеже не знаел какво да стори (бел.ред. - Освен да почисти килима и подреди мебелите) изпаднал в дълбока депресия и решил да напише игра в която основното нещо е поносимостта и хармонията между животните.



Така (бел.ред - Поне така казва автора на статията) се родила една от най-шантавите комбинации между тамагочи, логическа задача и стокова борса, която може да съществува - ZigZagZoo!

Замисълът на играта е пределно прост: играчите влизат в ролята на собственици на зоопарк. За сведение на тези, които веднага правят паралел със Софийския зоопарк, последният е само бледо копие на това, което трябва да създадете в ZZZ. Имайки избор от над 400 реални, митологични и фантастични животни (от прасе до минотавър, и от кит до мравка) трябва да създадете нов дом за тези беззащитни, нещастни и депресирани създания, в който те да се почувстват доволни, щастливи и в любяща атмосфера. На пръв поглед - лесна задача! Но не е така. Истината е, че всяко животно има различна поносимост към всички останали. Например бикът си пада по китове и майски бръмбари, но определено мрази всякакви кози. Козата на свой ред също не си пада по бикове, но умира за хамстери. Хамстерите мразят всички, но си падат по бронтозаври. И така нататък, всичките 400 създания имат вкусове, които трябва да задоволите, ако искате те да оцелеят във вашия зоопарк. Тези предпочитания са скрити ако нямате поне един екземпляр от даден вид и единствения начин да ги откриете е да закупите групи от няколко животни пробно и да започнете да търсите съвместими с тях представители на фауната. А това вече е сложно! Имате на разположение над 400 изходни точки, от които да започнете селекцията на своя зоопарк. С колкото повече видове разполагате, толкова по-комплексна става играта, защото все повече стават създанията, които си падат по една част от притежаваните от вас животинки и не си падат по-останалата. Така на практика ZigZagZoo е една колосална логическа задача, която става все по-сложна колкото повече успявате да напредвате в нейното решение. Ако успеете да съберете и съвместите 10 и повече вида, може да се смятате щастливи! И ще останете щастливи около 2-3 дена, преди да установите с ужас, изписан на лицето ви, че вкусовете на животните се променят с времето! Точно така, ако вашите 100 бизона са си падали по 20-те хамстера, при следващото ви влизане може да установите, че братската обич е оставена далеч в миналото и бик и мишка вече се изровили томахавката на войната. Тук е вече мястото на логика във вас да се развихри - в една толкова сложна и комплексна, непрекъснато променяща се среда има хиляди и милиони стратегии, които да изпитате!

А защо, ще се запитате тук недоумявайки, трябва животните да се обичат? Ами защото, подобно на трагичната история на създателя на играта, тъжните и депресирани животни ги избива на агресия. И ако в един момент всички те започнат да се трепят взаимно, това няма никак да се отрази положително на доходите на зоопарка. А от друга страна ако се обичат, животните имат навика да се размножават (бел.ред. - И не само те!) и с това да пълнят касичката ви след като ги продадете изгодно.

Продажбата и закупуването на животни е на борсов принцип. Всеки играч стартира с заем от 5000 игрови долара, с които да прави своите покупки. Този заем трябва да бъде изплатен на т.н. Happy Bank, чиято лихва е доста солена в срок от една календарна година, иначе по-добре да си търсите друга работа (бел.ред. - И няма да сбъркате!), а не като собственик на зоопарк (с други думи - затварят ви акаунта). Именно затова е особено важно максимално бързо да излезете на печалба!

Цените на всеки вид се менят на всеки час нагоре или надолу в зависимост от покупките и продажбите на останалите играчи в играта, колко и редица случайни фактори. Близко е до ума, че е време да приложите златното правило на капитализма - "купувай евтино, продавай скъпо (бел.ред. - ...и гледай да прецакаш някого!)". В играта е включен и помощник, който всяка седмица ви насочва към животното с най-атрактивна цена. А цените на животните са различни и в зависимост от тяхното състояние - дали са здрави или болни, дали са тъжни и гневни или щастливи. Животните могат да боледуват от най-различни болести, затова има възможност да ги ваксинирате при ветеринарния лекар. Той на свой ред не е майка Тереза и иска пари за услугите си. В противен случай ако ви удари я шап, я "луда крава", луда "кокошка" или друга "луда" сган, цените на болните животни спадат наполовина, а това си е пълно разорение!

Купуването, продажбата и постоянните псувни по адрес на роднините на даден животински вид не биха били толкова интересни, ако в ZigZagZoo липсваше състезателното начало. Има три вида състезания в които може да участвате - официални(спонсорирани), специализирани или фенски. Официалните лиги се провеждат от собствениците на играта и победителите всеки месец получават материални награди - главно рекламни фланелки, подложки за мишки и електронни часовници, които не струват и пукнат долар, но пък изглеждат адски гот! Все пак играта е безплатна и не може да очаквате големи награди! Специализираните състезания са най-интересни, защото всеки от тях поставя специални, често много трудни за изпълнение задачи - например кой ще събере до края на месеца най-много различни щастливи видове в зоопарка си, кой ще има най-много щастливи бройки от еди-кое-си животно или групи животни на края на месеца и т.н. Тези мисии за изключително предизвикателни и може и правилата им се променят всеки месец, така че няма да ви доскучее. Последният тип състезания - фенските лиги - са просто за едничката победа в това кой колко повече капитал ще натрупа. Интересното е, че всеки може да създаде своя лига и да очаква други играчи да се присъединяват към нея и да се състезават с него. Броят спечелени фенски лиги се отразява на оценките ви в играта. Ако имате необходимите заложби може да попаднете в Топ 100 на най-богатите животновъди, където вече ще се състезавате с доста опитни противници.

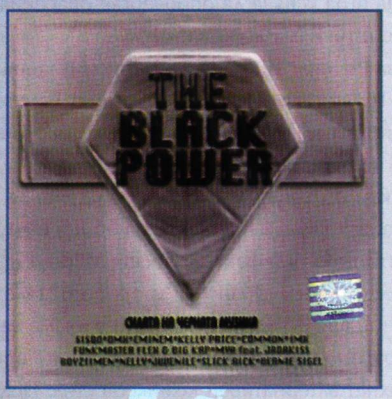
ZigZagZoo е игра, изпълнена в класическия за web-базираните игри спартански вид. Сайтът е бърз, с добре оформен интерфейс и с малко графика в анимационен стил, почти цялата информация представена във писмен вид. Именно затова и зарежда изключително бързо, а ако използвате браузер в който може да изключите графиката, ще останете доволни от скоростта на играта. Авторите определено са имали здраво чувство за хумор (бел.ред. - ...за разлика от автора на тази статия!) и може доста да се изненадате от информацията за всеки отделен вид. Един пример: веднага след като се регистрирате в ZigZagZoo посетете митологичните създания и прочетете кое е любимото нещо на минотаврите. Защото когато прочетох надписа "Bulgarian Folk Music" (бел.ред. - Чалга.) трудно можах да се сдържа да не си купя поне 100 от тях.

Като за финал, ZigZagZoo сама по себе си е една елементарна игра, която не блести откъм графика, но пък нови онзи заряд оригиналност, който кара играчите да се задълбочават в геймплея поне за един-два месеца. Непрекъснатата смяна на вкусовете на животните донякъде дразни, бизнесът с добитък може на моменти и да омръзне, но ако търсите предизвикателства, а не просто поредната не ангажираща игра за убийство на време, ZZZ предлага неизброими стратегии и възможности.

Музикален Магазин „ROYAL BLUE“

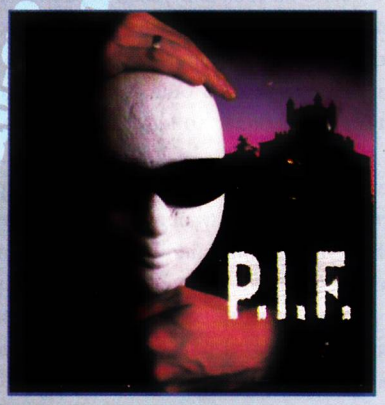
НАД 1500 ЧАСА МУЗИКА ОТ EMINEM ДО ЛИЛИ ИВАНОВА!

GOA
ACID
JUNGLE
TRANCE
HOUSE



RAP

BALLADS
SOUNDTRACKS

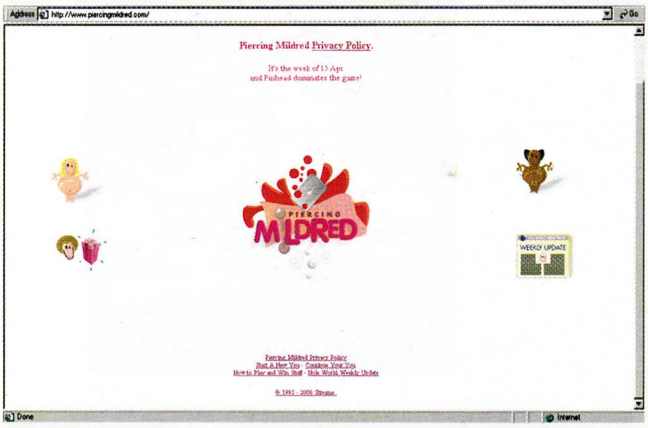


Цариградско Шосе 113Б
спирка „Окръжна Болница“
тел. 02/46-53-19
мобифон 048-95-27-39

PIERCING MILDRED

www.piercingmildred.com

Има една заблуда, която незнайно защо властва сред геймърските среди и която гласи, че няма игра без замисъл и идея. Игра без замисъл, не може да съществува, защото най-малкото не би била игра, а безумие. Пълни глупости! Лъжа и измама! Игри без смисъл съществуват, и това го доказват всичките там Елен Hunting Ultra, Камила Riding 3D, Цаца Ultimate Fishing и т.н. шедьоври на интерактивната индустрия. Но когато погледнем на игрите "онлайн", там странно защо се мъдрят все смислени загла-



вия. Мултиплеър стратегии, сложни симулации, спортни турнири и т.н. Само една игра успява да опровергае опасенията, че сред web-базираните игри няма дори капка "лудост".

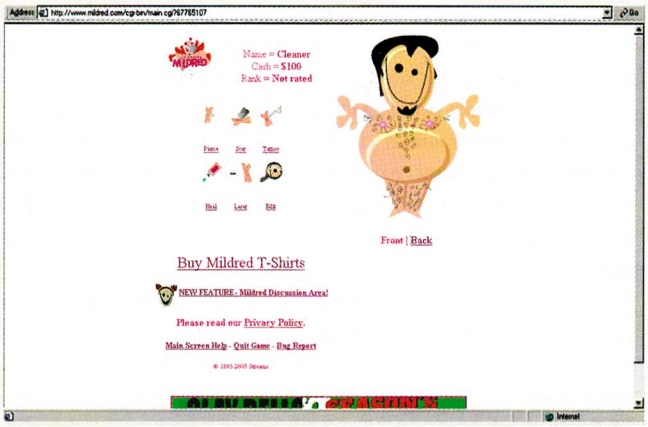
И тя се казва Piercing Mildred - първата симулация на телесни модификации! Точно така. Чухте много добре! Телесни модификации! Бих повторил за хората със слаб слух, ако това не беше списание. Така че просто си турете очилата!

Не зная на кой психопат му е хрумнала идеята да създаде игра, симулираща татуиране и поставяне на обици и други "украси" по човешкото тяло, но тя е факт. В Piecing Mildred целта ви е да създадете идеалното "изрисувано" и "изпробито" тяло. Имате избор между три индивида - жена (Милдред) и двама мъже - с идиотски вид и сериозно наднормено тегло, всичките пресъздадени в гениално смахнат алтернативен комиксов стил. Получавате също и безплатен кредит от 200 "виртуални" долара и голям избор от начини да започнете с унищожителни действия да "украсявате" своя виртуален вид. Действието в играта се състои в това да покриете тялото на своя виртуален персонаж с татуировки и обици до такава степен, че да се харесате на собствениците на играта, които всяка седмица провеждат конкурси по "красота" и раздават награди във вид на още "виртуални" долари, които да ви позволят да се докопате до най-скъпите средства за разгрозяване.

А методите не са малко, всеки от който предлага големи възможности за индивидуализация. Може би най-използваният метод за "body art" е пиърсинга. Може да се покриете с толкова много и все различни обички, нитчета и джунджурийки, че да заприличате на вървяща закачалка. Татуировките позволяват да поставите върху тялото на своя персонаж всякакви GIF и JPG изображения - за препоръчване са черно-белите или цветни клип-арт елементи, които може да намерите отвсякъде из Интернет или пък, ако сте наистина "навътре" с бодиарта, да си ги свалите от специализирани сайтове. Ако за някои всичко свършва дотук, то не е така и в Piercing Mildred. Имате възможност да покриете своята жертва с всякакви белези от порязвания или да използвате лазерна апаратура. Всеки един от тези елементи може да разположите на всяка част от тялото, дори и на най-нецензурните.

Всяка една подобна операция обаче струва пари, които са базирани на реалните за съответните услуги в действителността - доста височки зад океана - и средствата бързо свършват. Единственият начин да си набавите още е участието в конкурсите по красота. Това, което ги отличава от истинските конкурси е, че няма губещи. Всяка седмица, дори и да се класирате на последно място, получавате определена малка сума, която ви позволява да продължите напред. Авторите непрекъснато добавят нови и нови възможности в арсенала със средства, както коментират сами, следвайки последните тенденции в бранша.

Ако до този момент Piercing Mildred ви се е сторила островче на лудостта в безкрайната шир на Мрежата, има едно нещо за което играта може да бъде похвалена - на места е обучаваща, като предлага сериозна, написана лековато, информация за положителните и отрицателни ефекти от татуирането и пиърсинг-а. Вашият персонаж трябва редовно, след получаване на ново "допълнение" към тялото си, да се ваксинира и пази от инфекции и заболявания. Те са напълно реалистични и докато в една компютърна игра едва ли е фатално да видите как вашият персонаж загива от инфекция на кръвта, авторите предупреждават, че шансовете за това да се случи наистина, са същите както в тяхното виртуално творение. Единствен начин да са пазите от подобни инциденти е да внимавате да не прекалите и да си взи-



мате често нужните антибиотици. Това оказва доста олекващо влияние на сметката ви, но поне гарантира, че няма да си видите един ден окичената в обички Милдред с затворени очички и понижена телесна температура.

Играта има добър и олекотен интерфейс, който обаче е малко шантав и труден са свикване поне в началото и, което е най-важно за този род игри, зарежда бързо. Геймплеят, както можете да се убедите сами, е изпълнен с черен хумор, достатъчно лек за да не обремени крехката ви психика :o). След регистрация няма да намерите пощенската си кутия пълна догоре с рекламни съобщения, което също радва. За всичко останало - отидете, регистрирайте се и поиграйте Piercing Mildred когато скучаете и наистина няма какво друго да сторите! Гарантираме ви неподправен хумор, възможност да развихрите садистичните си способности над дебеличката Милдред и нейните приятели и да научите нещо тук-там за опасностите, които съпътстват бодиарт-а.

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. BDS EN ISO 9001:1996 Certified Company Dell Distributor since 1990 with more than 3000 installations and Microsoft Certified Partner (MCP).

Brand Computers - For Real Gamers

Dell Dimension L600c

999$

/price without VAT/

Built to ISO 9001 Standards
Three year warranty
One-year free access to Internet

Intel® Celeron™ 600 Mhz with 128K cache
64MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
Intel® i810 Direct AGP Video with 4MB VRAM
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB 64v Sound Card
Dell Stereo Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Value FST Monitor

Intel® Pentium® III 800 Mhz with 256K cache
128MB SDRAM
15GB Hard Disk Drive
32MB NVIDIA 15 GeForce 2 GTS Videocard
48x internal CD-ROM drive
Creative Labs SB Live Value 512 Voice Sound
Altec Lansing ADA 885 Dolby Digital 80W Speakers
10/100 Mb Network Card
Slimline Keyboard & Microsoft PS2 Intellimouse
Microsoft Windows 98 & Microsoft Works Suite 2000
17" Dell Monitor

Dell Dimension 4100

1999$ /price without VAT/

Built to ISO 9001 Standards
Three year warranty
One-year free access to Internet

From Progress
Office: Sofia 1574, 69A "Shipchenski Prohod" str.
For contacts: Sofia 1113, p.o. 112
Tel.: 02/705-257, 02/702-119 **Tel./fax** 02/973-38-53
Service: 02/704-159, 709 111
e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg; **web:** http://progress.bgnet.bg

Service and Sales Centres for Highly Qualified Assistance

Sofia - PROGRESS 02/704-159
Varna - VIZICOMP 052/600-380
Russe - LINKSYS 082/226-519
Lovetch - PETKOV 068/21-94
Burgas - INFOSTAR 056/683-087
Plovdiv - DANINA-G 032/263-427
V. Tarnovo - PRIM VT 062/642-926
St. Zagora - INTERNET GROUP 042/601-101
Blagoevgrad - INFOTECH GSM 088/560-835

Intel, the Intel Inside Logo , Pentium are registreted trademarks and Pentium III Xeon, Pentium II Xeon, Celeron, MMX are trademarks of Intel Corporation. Dell, the Dell logo and Dimension are either registered trademarks or trademarks of Dell Computer Corporation. Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation. Microsoft, Windows, Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. The shown above picture is for illustration purpose only and it was taken from www.dell.com web-site.

париж лондон берлин виена софия брюксел мадрид стокхолм

международната дебитна карта

тя се грижи за вашите пари

Банка ДСК

париж лондон берлин виена софия брюксел мадрид стокхолм